10/97 Ausgabe 5 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NUR DM 3.90

OLYMPIC GAMES '98
G.A.S.P. FIGHTERS
Erstmals gespielt: Konamis 64 Bit-Nachschub

GOLDEN EYE 007
GOEMON
Endlich: Neue N64-Knaller im Test

LAMBORGHINI 64
YOSHI'S STORY
F-ZERO 64
ZELDA 64
Aktuelles zu den Topgames

WELTPREMIERE FÜR N64
DIDDY KONG RACING
Großer Vorabtest: Alles über Rares geheimes Rennspiel!

ÜBER 20 SEITEN TIPS & TRICKS!

- Berichte: ECTS London, IFA Berlin, Core Tetrisphere u.v.a.
- Getestet: MRC, F1 Pole Position 64,
- 4 Sammelkarten,
News aus Japan und den USA u.v.m.

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Weltpremiere in N-Zone!

Wir präsentieren euch als eines der ersten Print-Magazine einen umfangreichen Bericht zu Rares Geheimprojekt Diddy Kong Racing, das auf der IFA erstmals vorgestellt wurde. Dort hatten wir auch die Gelegenheit, die Konami-Hits Olympic Winter Games 1998 und G.A.S.P. sowie den Titus-Renner Lamborghini 64 auszuprobieren. Neben den lange erwarteten Tests der PAL-Versionen von F1 Pole Position 64 und MRC stehen mit Goemon, GoldenEye 007 und Tetrisphere auch drei brandaktuelle Import-Hits auf dem Teststand. Schnallt euch also an und genießt diese Ausgabe!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

MIT 4 SAMMEL-KARTEN!

INHALT

REPORTAGEN

Laras Wahrheit	Exklusiv-Interview mit Core Design.	10
Live aus Berlin	Der Mario Kart-Meister und mehr..	8
London Calling	Bericht von der ECTS 97	9

ANGESPIELT

Diddy Kong Racing	Rare Geheimprojekt	12
F-Zero 64	Jetzt mit 4-Spieler-Modus	19
G.A.S.P.	Der erste N64-Beat 'em Up-Hit!	16
Lamborghini 64	Die IFA-Überraschung	17
Olympic Winter Games 1998	Konamis Sportspielhit	19
Yoshi's Story	Die Pläne des Meisters	18
Zelda 64	Neue Infos von Miyamoto	11

TESTS

F1 Pole Position 64	Das offizielle N64-F1-Spiel	26
MRC	Das Rallye-Spektakel von Ocean	28

IMPORT-TESTS

Goemon	Konkurrenz für Super Mario 64	30
GoldenEye 007	Der Action-Hammer	32
Tetrisphere	Der Tetris-Nachfolger	34

SAMMEL-KARTEN

Blast Corps	67/68
MRC	67/68
NBA Hang Time	67/68
Wayne Gretzky's 3D Hockey	67/68

SPIELE-NEWS

Augusta Masters 98	4
Bomberman 64	8
Forsaken	8
Hiryu No Ken Twin	4
Hybrid Heaven	7
NBA ITZ '98	7
Quest 64	7
Space Circus	5
Top Gear Rally	8
WCW vs. NWO	7
Wetrix	5

NEWS

Aus Japan	4
Aus den USA	6
Kurz & Knapp	7
Super NES-News	5
Game Boy-News	7
Shaker Pack	4
Total! mag uns!	6

SPIELE-LEXIKON

Über 180 Spiele auf 4 Seiten!	20

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Blast Corps	45
Lylat Wars	42
Hexen	52

T & T: CHEATS & CODES

Blast Corps	40
GoldenEye 007	38
Lylat Wars	40
MRC	40
Shadows of The Empire	40
Tetrisphere	40

T & T: LESERTIPS

Mario Kart 64	62
Pilotwings 64	62

RUBRIKEN

Chart-Attack	24
Impressum	65
Inserenten-Verzeichnis	39
Kleinanzeigen	64
Leserbriefe	36
Vorschau	66

Diddy Kong Racing 12

Was sich hinter der IFA-Weltpremiere versteckt, zeigen wir euch als erstes Print-Magazin anhand einer ausführlichen 3-Seiten-Reportage mit den interessantesten Bildern und geheimsten Infos!

Olympic Winter Games '98 .15

Daß das neue Sportspiel der ISS64-Macher pünktlich zur Olympiade Anfang nächsten Jahres die Charts im Sturm erobern wird, steht außer Frage. Wir spielten die erste Version an!

ECTS London & IFA Berlin . . .8

Wir waren für euch auf Achse und liefern euch brandaktuelle Berichte von der Londoner ECTS und der Berliner IFA. Außerdem haben wir ein Exklusiv-Interview zu Tomb Raider 64.

Wieso berichten wir monatlich über aktuelle Neuigkeiten aus Japan, wenn wir doch in Europa leben? Ganz einfach! Japan ist nicht nur Nintendos Heimat, sondern auch der Trendsetter für die weltweite Videospieleindustrie. Wenn dort neue Produkte auf den Markt kommen, bekommen wir dieses oft erst ein Jahr später zu sehen. Dies ist für uns Grund genug, uns jeden Monat Japan zu widmen.

Verkaufszahlen 1. Halbjahr '97

Das wöchentlich erscheinende japanische Branchenmagazin Famitsu lieferte mit einer ziemlich ernstzunehmenden Aufstellung bezüglich der Verkaufszahlen des ersten Halbjahres eine Reihe aufschlußreicher Daten. Das meistverkaufte Spiel der gesamten Videospielebranche war demnach das PS-Spiel Final Fantasy VII mit 3.199.408 Einheiten. Auf Rang 2 liegt Pocket Monster für den Game Boy mit 1.185.774 Stück. Das erste Nintendo 64-Spiel liegt auf Rang 12: Mario Kart 64, von dem 319.036 Einheiten abgesetzt werden konnten. Man muß hier allerdings bedenken, daß von diesem Game bereits 1996 462.608 Einheiten verkauft wurden, während FF VII erst 1997 erschien. Auf Platz 20 folgt Star Fox 64 mit 238.517 Stück, auf Rang 36 Powerful Pro Baseball mit 181.294 Verkäufen. Erstaunlich ist, daß von J-League Perfect Striker gerade einmal 63.823 Stück abgesetzt wurden, während das deutsche Pendant ISS64 schon über 80.000 mal über die Ladentische ging!

Die Shoshinkai naht!

Harakanaru Augusta: Master '98 von T & E Soft ist das zweite Golfspiel für das Nintendo 64.

Entgegen anderslautender Falschmeldungen kommt definitiv keine Resident Evil-Umsetzung für das Nintendo 64.

Im Vorfeld der im November stattfindenden Shoshinkai verrieten einige Softwarehäuser, an welchen Titeln sie arbeiten. So steht nun beispielsweise fest, daß für das N64 definitiv kein Resident Evil kommen wird, stattdessen entwickelt Capcom ein exklusives Action-Game, das speziell die Vorzüge des N64 ausnutzen wird. Außerdem darf man eine Umsetzung eines bekannten Fighting Games erwarten.
Wer mit St. Andrews Golf (Anfang '98 in Deutschland) nicht zufrieden war, darf sich auf Harakanaru Augusta: Master '98 freuen, das als sattes 128 MBit-Modul am 19. Dezember erscheinen soll. Weitere neue Entwicklungen: Snow Speeder 64 und Pro Baseball King 2 von Imagineer, das Snowboard-Game Sunobo Kids von Atlus sowie die Pferderennen-Simulation Hashire Boku No Umo von Culture Brain. Außerdem wurde bekannt, daß der kreative Kopf hinter Wave Race 64 seit einem Jahr an den spielerischen und grafischen Möglichkeiten mit Eis und Schnee knobelt und die 64DD-Disks nur rund 3000 bis 5000 Yen kosten (Model 7.800 bis 9.800 Yen).

Seit seinem Erscheinen wurden von Mario Kart 64 in Japan anständige 781.645 Stück verkauft, womit es in den Gesamtverkaufscharts auf Rang 12 liegt.

Was kommt als nächstes?

Unverbindliche Release-Daten für Japan: 5.9.97: J-League Dynamite Soccer 64; 18.9.97: Jikkyou World Soccer 3 (ISS64); 26.9.97: Baku Bomberman; 24.10.97: J-League Eleven Beat; 30.10.97: Puyo Puyo Sun 64; November: 64 Oozumo, Chameleon Twist, Yoshi's Story; Dezember: Hyper Olympics in Nagano, Top Gear Rally, Super Robot Spirit, Zelda 64

Hiryu No Ken Twin

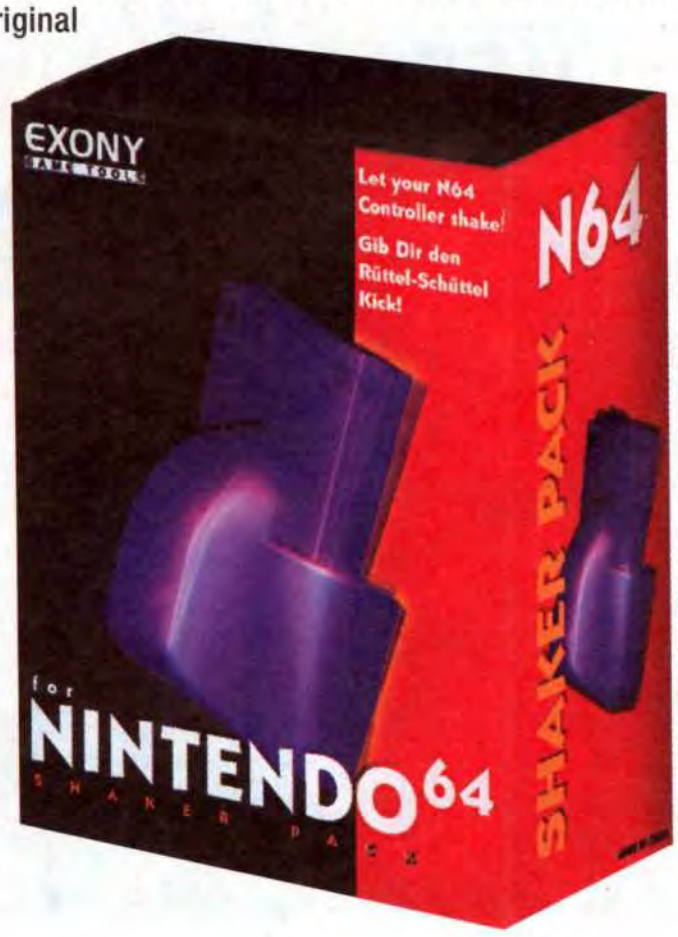
Beat 'em Up

Nun scheint die 3D-Beat 'em Up-Welle langsam, aber sicher größere Ausmaße anzunehmen. Nach den nicht besonders überzeugenden Titeln War Gods und Dark Rift erwartet uns neben Konamis G.A.S.P. (siehe Seite 16) mit Hiryu No Ken Twin (bedeutet übersetzt: Schwert der fliegenden Drachen-Zwillinge) von Culture Brain noch ein weiterer, grafisch außerordentlich gut aussehender Vertreter dieses Genres, der sich spielerisch an Spielhallenknüller wie Virtua Fighter 3 und Tekken orientiert. Die namensgebenden Brüder sehen zwar aus wie Zwillinge, unterscheiden sich allerdings deutlich in ihrem Alter, was die Programmierer für die Integrierung zweier verschiedener Spielvarianten nutzten, in denen man

Shaker Pack

Rumble Pak-Clone

Wer nicht so recht auf LylatWars steht und nicht warten will, bis Nintendo die Rumble Paks separat veröffentlicht, aber dennoch Spiele wie MRC oder Diddy Kong Racing mit dem vibrierenden Controller-Zusatz spielen will, sollte sich vielleicht einmal an den Kölner Versand ACME (Tel. 0221-240 88 00) wenden, der den Rumble Pak-Nachbau "Shaker Pack" nach Deutschland importiert. Dieses in seinen Abmessungen mit dem Original identische Zubehör von Exony bereitet zwar zu Beginn gewisse Probleme beim Einstecken, überzeugt aber ansonsten mit einem etwas stärkeren Rütteleffekt und einem zufriedenstellenden Preis von DM 39,90.



Das Shaker Pack wird in Deutschland bislang nur von ACME angeboten.

mit Niveau

es dann entweder mit kindlichen oder mit erwachsenen Gegnern zu tun hat. Außer den beiden Brüdern treten sage und schreibe 14 weitere Charaktere auf zahlreichen unterschiedlichen Schauplätzen an, die im Hintergrund lediglich von scrollenden 2D-Parallax-Ebenen illustriert werden. Die realistisch aussehenden menschlichen Helden erhalten übrigens Gesellschaft von einem dicken, blau-weißen Obermotz namens Robot, der mit riesigen Händen Ohrfeigen verteilt. Die flüssigen Animationen der sauber texturierten Polygon-Kämpfer lassen einen schnellen Spielablauf zu. Ob wir in Europa allerdings auch in dessen Genuß kommen, ist zweifelhaft, denn noch hat sich kein Vertrieb für die PAL-Version gefunden.

Die wunderschön aussehenden Polygonkämpfer orientieren sich in ihrem Aussehen an populären Automatenvorbildern.

Wetrix, Space Circus & Co.

Spielspass von Ocean

Da das Genre der Tüftelspiele auf dem N64 bis auf zahlreiche Shogi-Varianten noch recht dünn besetzt ist, ist es um so erfreulicher, daß Ocean neben MRC, Space Circus und UEFA Soccer noch ein Knobelspiel der guten alten Schule für einen Herbstrelease in Vorbereitung hat. Wetrix ist ein recht zweckmäßig aussehendes Denkspiel mit isometrischer 3D-Grafik, in dem man die Landschaften entsprechend gestalten muß. Die Besonderheit dieses Spiels ist ein unterhaltsamer Splitscreenmodus für zwei Spieler gleichzeitig.

Erst Anfang 1998 erwarten wir Space Circus von dem französischen Infogrames-Team, das sich zwar als opulent ausgemachtes Adventure präsentiert, unter dem Strich jedoch nichts anderes ist als ein lustiges Jump&Run, das an Super Mario 64 erinnert. Die Hauptdarsteller dieses abgedrehten Games gehören einem einstmals erfolgreichen Weltraum-Zirkus an, der von Planet zu Planet reist. Durch ein dummes Mißgeschick explodieren die Leute jedoch immer, sobald das Zelt aufgebaut ist. Die Lösung des Problems liegt nun natürlich in den Händen des Spielers.

Das Denkspiel Wetrix nutzt die 64 Bit-Power nur in einem begrenzten Maß.

In Space Circus schlüpft der Spieler in die Rolle dieses lustigen Knilchs.

Wenn kein Wunder geschieht, erlebte die diesjährige Internationale Funkausstellung wohl zum letzten Mal die Präsentation von Produkten für das Super Nintendo, denn das Nintendo 64 stand nicht nur bei den Besuchern im Mittelpunkt, sondern sicherte sich mittlerweile auch die begehrten Regalplätze in den Videospieleabteilungen der Kaufhäuser und Fachhändler.

Klassiker-Revival dank 64 Bit?

Von welcher Seite man den Nintendo-Stand auf der IFA auch betrachtete, man fand einfach keinen Hinweis auf das Super Nintendo mehr, nur die Pressemappe hatte eine Neuheit parat.

Betrachtet man die SNES-Charts der vergangenen Monate, dann fällt eines ganz deutlich auf: Sobald eine Spielefortsetzung für das Nintendo 64 kommt, steigt auch der jeweilige SNES-Vorgänger wieder in die Charts ein. Den Auftakt machte beispielsweise Super Star Wars, das spielerisch zwar nichts mit Shadows Of The Empire zu tun hat, aber die bekannte Krieg der Sterne-Serie in guter Art und Weise repräsentiert. Weiter ging es kürzlich mit Int. Supertstar Soccer Deluxe und Super Mario Kart, die aufgrund der TV-Kampagnen für ISS64 und Mario Kart 64 die Rückkehr in die Regale schafften. Weiterer Kandidat für die Zukunft ist beispielsweise Yoshi's Island, das sich optisch und spielerisch noch nicht einmal so sehr von dem derzeit als Yoshi's Story bekannten N64-Sequel unterscheidet. Gleiches gilt für das Rennspektakel F-Zero, das noch heute als technisch herausragend gilt, obwohl es eines der ersten SNES-Spiele war. Wir halten euch über entsprechende Wiederveröffentlichungen in den diversen Classic-Reihen auch künftig auf dem laufenden.

Lamborghini 16, oder was?

Dieser für den Herbst angekündigte Titel paßt bestens zu obigem Thema. Natürlich heißt er mit richtigem Namen Lamborghini American Challenge, anläßlich des Nintendo 64-Spiels Lamborghini 64 liegt es allerdings nahe, den bereits etwas betagten Vorgänger mit einer 16 zu kennzeichnen, schließlich besitzt das SNES einen 16 Bit-Prozessor. Zwar ist das Spiel auch heute alles andere als herausragend, dank des 2 Spieler-Splitscreen-Mode kann man das Titus-Game dennoch bedenkenlos empfehlen.

Lamborghini American Challenge wird anläßlich des sensationellen N64-Pendants auch auf dem Super NES wieder veröffentlicht.

Der 2-Spieler-Modus von Lamborghini American Challenge garantiert noch heute eine Menge Spielspaß.

Ein neuer Rollenspielhammer!

Den krönenden Abschluß der aktuellen SNES-News stellt die Ankündigung eines brandneuen Rollenspiels dar, das ab November für DM 99,- erhältlich sein soll. Harvest Moon soll eine innovative Mischung aus Rollenspiel und Strategiespektakel sein. Der Spieler hat zweieinhalb Jahre Zeit, eine heruntergewirtschaftete Farm wieder auf Vordermann zu bringen. Nachdem jede Jahreszeit in Harvest Moon nur 30 Tage hat, bleiben dem Spieler insgesamt 3000 Tage, um das Vieh, die Felder und die Körperkraft auf Vordermann zu bringen. Mehr Infos gibt es, sobald eine erste Version vorliegt.

Genauso wie einigen Leuten nicht klar ist, wieso wir monatlich aus Japan berichten, erscheint es manchen auch schleierhaft, wieso wir uns auf einer halben Seite monatlich dem US-amerikanischen Markt widmen. Die Begründung ist einfach: Zum einen ist Nintendo in den USA derzeit mit Abstand am erfolgreichsten, und zum anderen gibt es dort Spiele, die noch nicht einmal in Japan erscheinen.

Nintendo zieht davon!

Eigentlich hatte Nintendo schon letzten Monat ausgiebigen Grund zu feiern, denn in weniger als einem Jahr zog man an der mit großem Zeitvorsprung gestarteten PlayStation vorbei und besetzte mit 2,6 Millionen Einheiten die Führungsposition. Darf man den Analysten der Finanzexperten von Wedbush Morgan Securities allerdings glauben, dann wird Nintendo 1998 sogar doppelt soviele Einheiten wie 1997 verkaufen. Dies würde bedeuten, daß im nächsten Jahr unglaubliche 10 Millionen N64 über die Ladentische wandern, womit das Nintendo 64 an die legendäre Erfolge des NES anknüpfen könnte.

Noch mehr Verschiebungen!

Conker's Quest, das in Europa noch einen anderen Namen bekommen wird, verschiebt sich bis März oder April.

Nintendo mag zwar den Markt in den USA beherrschen, allerdings haben sie das Problem mit den zahlreichen Verschiebungen noch immer nicht in den Griff bekommen. So rutscht beispielsweise der auf der E3 als Weihnachtshit angekündigte Titel Banjo Kazooie, ebenso wie Conker's Quest in das nächste Frühjahr, was natürlich auch bedeutet, daß diese Spiele in Europa erst später erscheinen werden. Der Grund hierfür ist, daß Diddy Kong Racing zuvor fertiggestellt werden muß. Ebenfalls von einer Verschiebung betroffen ist Yoshi's Story, dessen Übersetzung offensichtlich länger als geplant dauernt. Zelda 64 hingegen, das schon seit längerem nicht mehr für Weihnachten angekündigt wurde, wird in Japan definitiv noch dieses Jahr erscheinen. Zwei gute Nachrichten haben wir natürlich auch noch parat! Das recht interessant aussehende Snowboarding-Spiel Twisting Edge wird in den USA von Midway vertrieben, die sich wohl auch die Rechte für Europa sicherten. Außerdem munkelt man, daß die aus Deutschland stammenden Factor 5-Entwickler nicht nur an einer Turrican-Fortsetzung, sondern auch an einem Star Wars-Game für das Nintendo 64 arbeiten....

Das Snowboarding-Game Twisted Edge wird in den USA mit ziemlicher Sicherheit von Midway veröffentlicht.

Aufgrund von DKR verschiebt sich Rares Banjo-Kazooie auf Anfang 1998. Es wird vielleicht in Banjo´s Adventures umbenannt.

Was erscheint demnächst?

Einen unverbindlichen Überblick über die demnächst anstehenden Nintendo 64-Veröffentlichungen in den USA, die man über einen guten Importhändler auch in Deutschland bekommt, gibt es wie gewohnt als Abschluß der aktuellen USA-News: Oktober: Mace: The Dark Age, Clayfighter 63 1/3, Extreme G, NFL Quarterback Club ´98; November: Madden 64, San Francisco Rush, Wayne Gretzky's 3D-Hockey ´98, Diddy Kong Racing, WCW vs. NWO; Dezember: Bomberman 64, NBA: In The Zone ´98

Fakten, Fakten, Fakten?

Konkurrenz bezieht Infos aus N-Zone!

Daß sich N-Zone innerhalb kürzester Zeit zu einer der meistgelesenen Videospielefachzeitschriften entwickeln konnte, freut uns enorm, besonders stolz sind wir allerdings darauf, daß auch Mitbewerber einen regelmäßigen Blick in unser Magazin werfen und ihre Informationen direkt daraus beziehen. Um diese Vermutung bestätigen zu können, versteckten wir genauso wie Straßenkartenhersteller, die in ihren hart erarbeiteten Stadtplänen nicht existierende Straßen unterbringen, einen von uns frei erfundenen Titel namens Nasty Zone in unserem beliebten Spielelexikon.

Siehe da, wenige Wochen später führte das Hamburger Magazin Total! dieses Spiel auch schon als kommendes Beat 'em Up-Game im Rahmen ihres Dark Rift-Tests auf, womit sie sofort in unsere Falle getappt waren. Nasty Zone steht nämlich für nichts anderes als für N-Zone, und der Entwicklertitel HAIP ist eine Abkürzung für den Namen unseres Redakteurs HAns IPpisch, der unter diesem Namen in den 80ern eigene Spiele-Entwicklungen veröffentlichte. Der krönende Höhepunkt: Während alle anderen unbestätigten Entwicklungen als Releasedatum 1998 oder "??" aufweisen, sollte Nasty Zone am exakt 17.4.98 erscheinen. An diesem Tag wird der N-Zone-Redakteur seinen 28. Geburtstag feiern! Davon abgesehen, daß dieser Titel unter der Rubrik "Unbestätigte Entwicklungen" auftauchte, wo auch das definitiv nicht geplante Tomb Raider 64 drinsteht, arbeiten die Kollegen offensichtlich nicht nach ähnlich strengen Grundsätzen wie wir, nach denen wir nur von uns selbst überprüfte Fakten zum Abdruck freigeben, wobei der Titel Nasty Zone selbstverständlich eine einmalige Ausnahme darstellte.

25.6.97: Nachdem Mitbewerber offensichtlich hart erarbeitete Informationen aus N-Zone ohne Quellenangabe übernehmen, verstecken wir ein von uns frei erfundenes Spiel namens Nasty Zone im Spielelexikon.

5.9.97: Das Magazin „Total!" druckt in einer Übersicht über alle kommenden Beat 'em Up-Spiele im Rahmen des Dark Rift-Tests einen Titel namens Nasty Zone ab, womit bewiesen wäre, daß die Hamburger Mitbewerber Informationen aus N-Zone übernehmen.

Hybrid Heaven & Co.

Konami dreht auf!

Das Action-Adventure Hybrid Heave wird im Frühling nächsten Jahres erscheinen.

Konami hat den Vertrieb von WCW vs. NWO übernommen, das im ersten Quartal ´98 erscheinen soll.

Auf der IFA berichtete uns Konamis General Manager Axel Herr voller Stolz, daß er derzeit sogar mehr N64-Titel in seiner Schedule stehen hat als Nintendo selbst. Dies unterstreicht nicht nur, welche besondere Beziehung der Shoot 'em Up-Pionier zu Nintendo hat, sondern auch, wie geschickt Konami seine Geschäfte hierzulande einfädelt, denn in Deutschland fungiert die Firma nicht nur als Publisher, sondern auch als Vertrieb, was ihnen Titel von Softwarehäusern wie Ubi Soft, THQ und Titus einbringt.
Neben Nagano Olympic Winter Games 1998, G.A.S.P. und Lamborghini 64 (mehr dazu auf den Seiten 15-17) befinden sich mit dem Action-Adventure Hybrid Heaven, der Klassiker-Fortsetzung Castlevania 3D, der Basketball-Sensation NBA In The Zone ´98 und dem neuerdings wieder für Europa vorgesehenen Adventure Goemon fünf weitere Eigenentwicklungen in der Schedule. Hinzu kommen außerdem die in der letzten Ausgabe vorgestellten THQ-Titel WCW vs. NWO Wrestling und Quest 64 sowie F1 Pole Position 64 und Tonic Trouble von Ubi Soft. Unterm Strich ergibt das eine stattliche Anzahl von 11 Titeln, die allesamt bis zum zweiten Quartal ´98 erscheinen werden. Übrigens, aus sicherer Quelle wissen wir, daß Ende 1998 eine Metal Gear-Variante für das Nintendo 64 kommen könnte. Ebenso ist zu erwarten, daß eine Fortsetzung der Hyper Olympics-Reihe mit Leichathletik-Disziplinen kommt. Wir halten euch diesbezüglich auf dem laufenden.

Quest 64 wird in Japan derzeit als ernsthafter Konkurrent für Zelda 64 gehandelt.

Zu NBA In The Zone ´98 gab es zwar noch keine spielbare Version, erscheinen soll das Game aber schon im Januar.

KURZ & KNAPP +++

Nintendos Weihnachts-Line-Up: Nach Blast Corps, das am 1. September endlich erscheinen soll, folgt am 4. Oktober Lylat Wars. Im November stehen mit Mischief Makers (am 1.11) und Diddy Kong Racing (am 15.11.97) zwei weitere Titel an, bevor Bomberman 64 am 1. Dezember das Weihnachtsangebot beschließt. Es ist übrigens gut möglich, daß hier noch der eine oder andere Titel dazukommt!

Der Game Boy ist selbst nach rund acht Jahren nicht zu bremsen. Auf der IFA bewiesen Nintendos Manager, daß sie gewillt sind, die mobile Videospiele-Station auch bis ins nächste Jahrtausend am Leben zu erhalten. Gute neue Spiele, stromsparende Neuauflagen und gezielte Produktpflege lauten die Geheimnisse des andauernden Erfolges. Was uns dieses Jahr noch erwartet, verraten wir hier.

Der Game Boy pocket kommt!

Die in Japan und den USA bereits seit längerem erhältlichen Farbausgaben des Game Boy pocket werden im Herbst auch in Deutschland erscheinen. Das Erfreuliche ist, daß im Vergleich zu dem DM 119,- teuren Original mit silbernem Gehäuse die schwarzen, blauen, roten, grünen und transparenten Neuauflagen sogar DM 10,- günstiger werden! Ansonsten gibt es allerdings keine Unterschiede, das heißt, Game Boy-Spiele jeglicher Art laufen auch auf den neuen Ausgaben!

Das war zu erwarten: Ab Herbst gibt es den Game Boy pocket auch in Deutschland in fünf neuen Farben.

Hier kommt die Maus!

Ein knappes Jahr nach dem 25jährigen Jubiläum werden die Maus und der kleine, blaue Elefant ab November auch auf dem Game Boy ihre Späße treiben. In dem Spiel namens Die Maus müssen sich die beiden Hauptcharaktere des Fernsehdauerbrenners mit ihren unterschiedlichen Talenten gegenseitig helfen, um die Ente in den fünf verschiedenen Welten mit über 159 Gebieten zu finden. Einmal müssen sie beispielsweise die Früchte in einem Garten auflesen, während sie ein anderes Mal Puzzle zusammensetzen oder Bücher sortieren müssen. Kosten wird das Spiel circa DM 69,-.

Die Sendung mit der Maus gibt es künftig nicht nur sonntags, sondern wann und wo immer man will!

Was kommt noch?

Hasbro Interactive wird in Zusammenarbeit mit Nintendo noch dieses Jahr die deutschsprachige Handheld-Ausgabe von Monopoly veröffentlichen, während Titus und Konami uns die Wiederauflage ihres 8 Bit-Klassikers Lamborghini 64 bescheren. Ein Reihe interessanter, glücklicherweise brandneuer Produkte hat der amerikanische Konsolengigant THQ in Vorbereitung. Dank erfolgsträchtiger Lizenzen kommen so auch 8 Bit-Fans noch in den Genuß von FIFA 98: Road to the World Cup, dem offiziellen Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft 1998. Außerdem gibt es mit Hercules und Lost World noch zwei Games zu den jüngsten Filmen von Disney und Steven Spielberg. Alle drei Spiele sollen in den ersten beiden Novemberwochen erscheinen. Wann Acclaim endlich die 2D-Variante des N64-Hits Turok fertig hat, steht derzeit jedoch leider noch nicht fest.

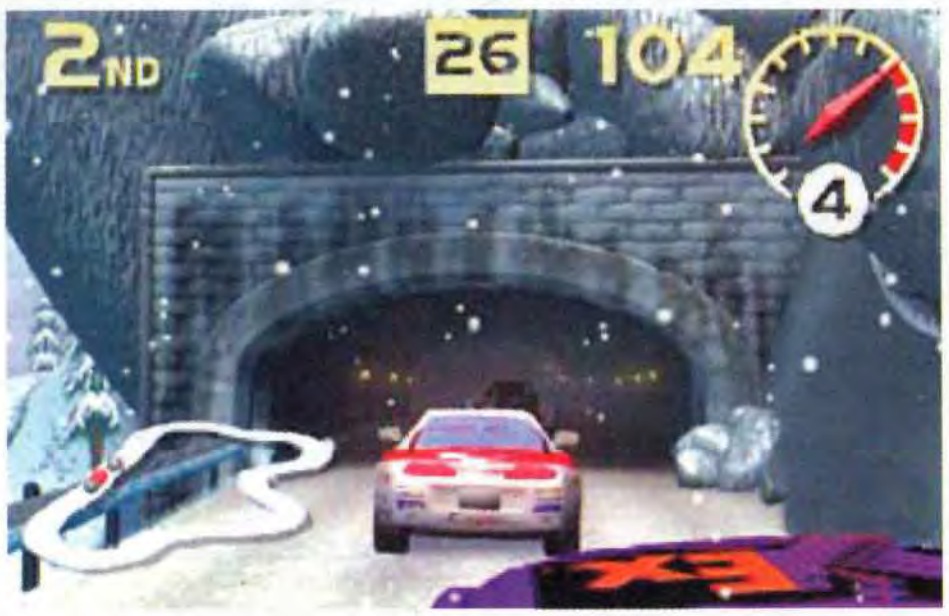
Selbst eine 8 Bit-Version von Lamborghini wird uns im Herbst wieder aufgetischt.

Teenie-Kreischen am Stand von Konami: Raphael Vogt, der Darsteller von Nico A. Weimerhaus aus der RTL-Soap Opera „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" schrieb fleißig Autogramme (links). Sven Zöllner (19) aus Würzburg läßt sich von Wolf Salzer (Mitglied der Nintendo-Geschäftsführung) und Chef-Spieleberater Michael Friesl (im roten Overall) feiern: Er ist der erste Deutsche Mario Kart-Meister! Sein Bruder John Zöllner (links) belegte Rang 2 vor Stefan Sickel (Mitte). Weltpremiere! Das bislang geheime Rare-Spiel Diddy Kong Racing wurde erstmals während der IFA gezeigt (unten).

Messebericht IFA 97

LIVE AUS BERLIN

Alle zwei Jahre bietet sich auf dem Berliner Messegelände das gleiche Schauspiel: Hunderttausende von Leuten strömen während der Internationalen Funkausstellung zu den 500 Ausstellern aus der ganzen Welt und bewundern die neuesten Produkte aus dem Bereich Unterhaltungselektronik. Wir waren natürlich auch zugegen und verfolgten beispielsweise die Finalkämpfe der Deutschen Mario Kart-Meisterschaft.



Top Gear Rally, das ebenfalls noch dieses Jahr kommt, machte einen ganz hervorragenden Eindruck.

Erstmals wurde eine spielbare N64-Version von Acclaims Forsaken gezeigt.

Bomberman 64, das noch dieses Jahr von Nintendo veröffentlicht wird, begeisterte die Massen.

Für passenderweise exakt 64 Nintendo-Fans aus ganz Deutschland war die diesjährige IFA sicherlich alles andere als eine gewöhnliche Messe, sondern der Höhepunkt ihres bisherigen Lebens als Videospielefreak. Sie hatten es nämlich geschafft, im Wettkampf Tausende von anderen Mario Kart-Spielern hinter sich zu lassen und von Nintendo nach Berlin eingeladen zu werden. Nach zwei harten Wettkampftagen wurde Sven Zöllner (19) aus Würzburg von Wolf Salzer (Mitglied der Nintendo-Geschäftsführung) verdientermaßen als Sieger ausgezeichnet. Mit Freudentränen in den Augen nahm er schließlich den Preis, ein wertvolles Original-Rennkart, in Empfang und trat überglücklich die Heimreise an, natürlich nicht, ohne vorher einen Blick auf das umfangreiche N64-Lineup geworfen zu haben.

Neue Spiele!

Neben der Weltpremiere von Diddy Kong Racing (siehe Seite 12-14) zeigte Nintendo auch erstmals Bomberman 64 und Mischief Makers, die noch dieses Jahr in Deutschland veröffentlicht werden. Ebenfalls zu sehen gab es die sehr überzeugenden Acclaim-Titel Forsaken und NFL Quarterback ´98 sowie eine tolle Version von Kemcos Top Gear Rally. Überraschend stark war auch das mit 4 Spieler-Modus ausgestattete Lamborghini 64, das es am Konami-Stand zu sehen gab. Mehr zu Konamis Olympic Winter Games und G.A.S.P. gibt es auf den Seiten 15 bis 16. Zum Abschluß wollen wir euch noch eine tolle Neuheit aus dem Bereich Kopfhörer vorstellen: Die renommierte Firma Sennheiser zeigte nämlich eine spezielle Dolby Surround-Technik namens Lucas, die bei Kopfhörern sage und schreibe 5 Lautsprecher simuliert und ein absolutes perfektes räumliches Hören ermöglicht. Noch ist diese Technik zwar etwas teuer, in wenigen Jahren könnte Lucas jedoch Standard sein. Soweit das wichtigste.

Messebericht ECTS 97

LONDON CALLING

Wie an jedem ersten September-Wochenende im Jahr düsten wir auch diesmal voller Vorfreude auf neue Produkte nach London und inspizierten drei Tage lang die Messestände in der Olympia Hall – mit dem kleinen Unterschied, daß die Ausbeute an Neuheiten diesmal ausgesprochen gering war.

Daß Nintendo selbst keine Niederlassung in England hat, sondern lediglich über den Distributor THE vertreten wird, war deutlich zu sehen. Auf dem für ECTS-Verhältnisse zwar ungewöhnlich großen Nintendo-Stand gab es nämlich weniger zu sehen als noch eine Woche zuvor auf der IFA in Berlin. So fehlte beispielsweise Diddy Kong Racing völlig, womit GoldenEye 007 in den Mittelpunkt rückte. Neben den bekannten Produkten bei Konami, Acclaim, Ubi Soft und Ocean konnten jedoch immerhin die Spiele von GT Interactive und Sunsoft überraschen. Erstere Firma hatte mit San Francisco Rush und Mace: The Dark Age zwei hoffnungsvoll aussehende Produkte in spielbarer Version vorliegen, die in ihrem Genre durchaus Maßstäbe setzen könnten. Gleiches gilt für das niedliche, in seiner Optik an Bomberman 64 erinnernde Chameleon Twist, das bei Sunsoft ebenfalls zum Probespielen bereitstand. Sunsoft kündigte außerdem mit dem NBA Jam-ähnlichen Puma Street Soccer und dem Bust A Move-Rivalen Myyrah zwei brandneue N64-Projekte an. Hinter verschlossenen Türen wurde außerdem bekannt, daß Eidos an einer N64-Version von World League Soccer arbeitet, während Core Design die Pläne für Tomb Raider 64 endgültig gecancelled hat. Übrigens, Setas Wild Chopers und St. Andrews Golf kommen definitiv Anfang 1998, während zu GoldenEye 007 ebenfalls Lizenzverhandlungen geführt wurden.

Hans Ippisch

Mace: The Dark Age bietet schönere Grafiken und besseres Gameplay als War Gods.

Die neueste spielbare Version von San Francisco Rush überzeugte mit toller Kollisions-Physik.

Chameleon Twist wird Anfang 1998 auch in Deutschland erscheinen.

Core Design im Interview

LARAS WAHRHEIT

Kaum ein anderes Spiel steht häufiger an der Spitze diverser Most Wanted-Listen als Tomb Raider 64. Ob Segas ehemaliger Verbündeter Core Design jedoch wirklich an einem Lara Croft-Spiel für das Nintendo 64 arbeitet, fanden wir beim Besuch im englischen Derby heraus, wo uns Core-Chef Jeremy Smith Rede und Antwort stand.

Jeremy Smith, Gründer von Core Design und Vorstandsmitglied bei Eidos, ließ es sich bei unserem Besuch nicht nehmen, einen Blick in die N-Zone zu werfen.

N-ZONE: Bislang kannte man Core Design ja hauptsächlich als fleißigen Sega-Entwickler. Wie kam es denn nun zur Zusammenarbeit mit Nintendo? Wurden Sie angesprochen?

Nein, wir fuhren zu Nintendo nach Seattle, und ich muß sagen, daß Nintendos Leute brillant waren! Sie waren hilfreich, erlaubten uns, das zu tun, was immer wir wollten, sie waren daran interessiert, daß wir für das N64 entwickeln, und wir glauben, daß es ein großartiges System ist. Wir haben Development Kits, mit denen wir rumspielen. Unsere Entwickler sind der Ansicht, daß es eine tolle Maschine ist. Was wir allerdings darauf machen, steht noch nicht fest, wenn wir überhaupt etwas machen. Ich weiß es derzeit nicht! Das Problem ist, daß wir im Entwicklungszyklus weit zurück sind, d. h. wenn andere Firmen bereits an Spielen der zweiten oder dritten N64-Generation entwickeln, befinden wir uns immer noch in der ersten. Das macht mir Sorgen! Wir haben ein Minimum von 14 Monaten Entwicklungszeit plus drei Monate, um die Cartridges zu bekommen! Tja, und diese siebzehn Monate bringen uns ins Jahr 1999, und wer weiß, was bis dahin los ist!

N-ZONE: Glauben Sie, daß Nintendo wegen Tomb Raider so freundlich zu Ihnen war, denn normal ist es ja sehr schwierig, in den Nintendo-Kreis aufgenommen zu werden?

Klar, es war nur wegen Tomb Raider! Es ist wirklich nicht einfach, von Nintendo akzeptiert zu werden, besonders mit der Geschichte von Core Design im Hintergrund. Wir waren ja immer sehr eng mit Sega verbandelt. Als Nintendo jedoch feststellte, daß sie mit ihrer Dreamteam-Politik falsch lagen, mußten sie ihre Augen aufmachen und überprüfen, was es noch so alles gab. Sie waren beispielsweise über Core Design bestens informiert und wußten genau, was wir gemacht hatten. Deswegen haben sie wohl auch nicht mit uns gesprochen, da wir mit Sega eng zusammengearbeitet haben. Aber sie waren und sind wirklich großartig, und wir sprechen noch immer mit ihnen. Sie wollen unbedingt, daß wir für sie entwickeln, was wir auch beabsichtigen, es ist nur noch die Frage, was und wann. Wir haben mit ihnen über das 64 DD gesprochen, aber was mir hier Sorge macht, ist die Tatsache, daß man mit einer Add On-Hardware nur den Bruchteil eines Bruchteils als Zielgruppe hat. Nintendo wird wohl dann erst richtig stark, wenn sie ein N64 mit eingebautem 64 DD haben!

N-ZONE: Aber dann gibt es doch das Problem, daß viele User draußen bereits das N64 haben, sich jedoch kein 64DD kaufen dürfen...

Bei einem Preis von 130 Dollar wird man zu der Zeit wohl eine PlayStation bekommen, deswegen sind wir nervös bezüglich Nintendo. Es hat nichts mit der Hardware zu tun, die ist großartig, die Frage ist nur, wo wird der Markt sein?

N-ZONE: Was halten Sie denn von den ganzen Tomb Raider-Clones, die jetzt auf uns zukommen?

Ich heiße jeden einzelnen von ihnen willkommen, solange keiner von ihnen besser ist. Bis jetzt habe ich keinen einzigen Clone gesehen, der auch nur annähernd an Tomb Raider herankommt. Deshalb finde ich sie gut, da sie unseren Markt erweitern und jeder immer mit Tomb Raider vergleichen wird. Wenn Sie sich Tomb Raider 2 genau anschauen, werden Sie feststellen, wieso ich so große Sprüche klopfe, da ich weiß, daß wir noch immer vor allen anderen sind.
Ich habe keine Probleme damit, daß wir gejagt werden, denn es hält uns wach – und wir werden ein Tomb Raider 3 machen!
Das wird jedoch frühestens 1999 der Fall sein, denn wir werden uns von Tomb Raider 2 entfernen, uns hinsetzen und darüber nachdenken, wo der Markt hingeht, was mit Saturn 2, PlayStation 2, dem Nintendo 64DD und dem PC-Markt passiert und was die minimalen technischen Voraussetzungen auf dem PC sein werden.

N-ZONE: Hoffen Sie darauf, daß die neuen technischen Möglichkeiten große Neuerungen für Tomb Raider 3 ermöglichen?

Ja, natürlich! Wir können nicht einfach ein weiteres Tomb Raider machen, wir müssen uns davon stark entfernen und es komplett neu gestalten. Wir haben Ideen und Pläne, und wir glauben, daß 1999 die Hardware kommt, mit der wir das machen können.

N-ZONE: Glauben Sie, es gibt Raum für drei Hardware-Hersteller?

Ja, ich glaube, es ist noch Platz für eine Spielzeug-Maschine für die jüngere Zielgruppe, und das war eigentlich immer Nintendos Stärke, während Sony und Sega coolere Multimedia-Maschinen vermarkten wollen. Ich denke, daß Sony Sega braucht, um vorangetrieben zu werden. Es gibt nichts besseres als einen Underdog, der den Durchbruch schafft und gewinnt. Ich will zwar nicht, daß Sony verliert, doch der Abstand zur Konkurrenz muß geringer werden.

Vielen Dank für das Interview!

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA 64

Shigeru Miyamoto lüftete kürzlich im Interview mit der japanischen Nintendo-Zeitschrift Fami Maga 64 einige Geheimnisse zu seinem derzeit wohl wichtigsten Projekt. Wir sagen euch, was die Schauspielerin Yuukie Nae dank ihres Charmes aus ihm herauskitzeln konnte!

Daß japanische Magazine in vielen Dingen äußerst ungewöhnlich sind, beweist die Tatsache, daß man die Schauspielern Yuukie Nae zu einem Interview mit Miyamoto-San verpflichtete. Hierzulande wäre dies völlig undenkbar, vor allem auch deswegen, weil ihr die Erfahrung mit Videospielen fehlt. Aufgrund ihres unwiderstehlichen Charmes schaffte sie es jedoch trotzdem, dem Mario-Erfinder einige Geheimnisse zu entlocken.

Beim Design ließ sich Shigeru Miyamoto von europäischen Burgen und Schlössern inspirieren, die er zusammen mit Hans Jürgen Kohrs von Nintendo Of Europe besuchte.

Die Gespräche selbst verlaufen definitiv ohne Sprachausgabe, wobei Link generell stumm sein wird. Die Story wird jedoch erzählt!

Schon gewußt?

Wußtet ihr eigentlich schon, daß Link deswegen so heißt, weil Shigeru Miyamoto eine Figur suchte, welche die drei Triforces storymäßig verbindet. Da man so ein Element unter Programmierern als Link bezeichnet, lag eben dieser Name nahe. Der Name der Prinzessin Zelda hingegen hat keine nähere Bedeutung, er entstand während der Zusammenarbeit mit dem Songwriter Shima. Die beiden Hauptdarsteller befinden sich natürlich nicht alleine in der recht europäisch designten Welt von Hyrule (Shigeru Miyamoto ließ sich während einer Europa-Rundreise inspirieren). Außer den diesmal verzauberten Einwohnern der Dörfer gibt es natürlich eine Reihe von unterschiedlichen Gegnern, die man mit Hilfe der Fee besiegen kann. Dieser über Link schwebende Schutzengel, den Mitglieder des Stammes Populi an einem speziellen Baum als Begleiterin bekommen, teilt einem beispielsweise per Farbveränderung mit, ob es sich um böse oder gute Charaktere handelt. Neben den bereits vorgestellten Waffen (kurzes

Bis zur Endversion soll das Aussehen von Link noch etwas freundlicher gestaltet werden.

Auf diesem Pferd wird Link sogar reiten können.

Die normalerweise weiße Fee, die über Link schwebt, hat sich rot verfärbt, was bedeutet, daß es sich bei Bow um einen gefährlichen Gegner handelt.

Link springt nur, wenn es wirklich notwendig ist oder cool aussieht.

Schwert, langes Schwert, Pfeil und Bogen, Granaten) bekommt Link diesmal auch sogenannte Heavy Boots und ein Pferd, mit dem er durch die Welt reiten kann. Sollte er Zaubersprüche einsetzen, dann werden diese wie in einem Film gezeigt. Der etwa 15jährige Hauptdarsteller, dessen Gesicht übrigens eine lebendige Mimik erhält, wird nicht wie Mario ständig durch die Gegend springen, sondern nur dann hüpfen, wenn es dringend notwendig ist oder gut aussieht. Zum Abschluß verriet Meister Miyamoto noch, daß man beim 64DD die Namen der Gegner selbst bestimmen kann. Außerdem wird es wesentlich mehr Sprachausgabe geben, wobei schon die Modul-Variante alles andere als schweigsam ist.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Zelda 64*
Genre: ..... *Action-Adventure*
Spieler: *1*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *März/April '98*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Das mittlerweile 256 MBit starke Zelda 64-Modul überrascht mit vielen Neuerungen und spielerischen Details, die auf eine neue Spieleära hoffen lassen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Rare

DIDDY KONG RACING

Wurden brandneue Nintendo-Spiele bislang nur in Japan oder den USA erstmals vorgestellt, so kamen diesmal die deutschen Videospielefans während der IFA in den Genuß einer Weltpremiere! Rares Geheimprojekt Diddy Kong Racing stand nämlich in einer beinahe fertigen Version zum Probespielen bereit!

Aufgepaßt! Dieser riesige, grüne Saurier stapft während des Rennens schon einmal gemütlich über die Straße.

Die Strecken sind äußerst unkonventionell designt: Hier fliegt man beispielsweise gleich in einen engen Tunnel hinein.

Lauschte man den Kids, die Diddy Kong Racing erstmals sahen, so hörte man eines immer wieder: „Das ist ja wie Mario Kart 64!". Dies mag zwar zu einem gewissen Teil stimmen, schließlich kann man auch hier mit acht unterschiedlichen Charakteren einzelne Rennen bestreiten, doch wenn man sich länger mit dem Rare-Projekt beschäftigt, hat man eher den Eindruck, daß man es mit einer unglaublich komplexen Mischung aus Mario Kart 64 und Super Mario 64 zu tun hat.

Was ist Diddy Kong Racing?

Gleich das erste Menü macht deutlich, daß DKR mehr als ein simples Rennspiel ist. Neben dem gewöhnlichen Racing (hierzulande wird man es mit deutschen Bildschirmtexten zu tun bekommen) steht nämlich auch ein Abenteuer-Modus zur Auswahl, in dem man die verstreuten Teile des magischen Amuletts wiederfinden muß, um das Königreich zu retten. Die Tore zu den grafisch absolut unterschiedlichen Welten kann man aber – ähnlich wie die Tore in Super Mario 64 – nur öffnen, wenn man vorher in den Rennen genügend goldene Ballons gewonnen hat. Übrigens, je mehr Welten man im Abenteuer-Modus erkundet, desto mehr Strecken stehen dann im Rennen zur Verfügung. Neben den 28 normalen Pisten soll

Daß Diddy Kong Racing mehr als ein Mario Kart-Clone ist, beweisen alleine schon diese tollen Hovercrafts, die über Wasser und Land schweben.

es auch noch einige Geheimstrecken geben!
Damit erschöpfen sich die Unterschiede zu Mario Kart 64 noch lange nicht! Neben den acht, teils noch unbekannten Charakteren (und Geheimspielern wie einem Huhn) sorgen nämlich neue Vehikel für Abwechslung. Man darf nicht nur mit einem Kart um die Pisten düsen und Raketen abschießen, sondern auch in einem wendigen Flugzeug und einem über Wasser schwebenden Hovercraft die Rennen bestreiten und die zahlreich vorkommenden Beschleunigungspunkte ausnutzen. Es versteht sich von selbst, daß bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten dürfen, wobei bei 2 Spielern der

Diddy Kong sieht nach, ob vielleicht gerade die Lava hochspritzt.

Der berühmt-berüchtigte Nebeleffekt kommt in Diddy Kong Racing praktisch nicht vor, wie man an diesem Bild sieht, das eine ewig weite Sicht ermöglicht.

Im Gegensatz zu Lylat Wars wird der Screen im 2-Spieler-Modus erfreulicherweise nur zweigeteilt.

CYBER GAMES

Order-Line:
0491/9280631

N64 - Hardware

Nintendo 64 dt.....	DM	299,--
Control Pad.....	DM	59,--
Antennenkabel.....	DM	29,--
RF-Set Orig.....	DM	49,--
Multinormadapter..	DM	39,--
Memory Card Ori..	DM	34,--
Memory Card 1x...	DM	39,--
Memory Card 5x...	DM	79,--
Control Pad Verl...	DM	15,--

Versandkostenfrei*

N64 - Software

Lylat Wars* incl. Rumble Pack.....	DM	129,--
Multiracing Champ.	DM	139,--
Wayne Gretzky 3D.	DM	129,--
NBA Hang Time.....	DM	129,--
Blast Corps.....	DM	119,--
Clayfighter 63 1/3*.	DM	129,--
Extreme G*.....	DM	129,--
F1 Pole Position*...	DM	139,--
War Gods.....	DM	139,--
Mario Kart.....	DM	89,--
Super Mario 64.....	DM	89,--
Wave Race 64.....	DM	99,--
Star Wars SOTE....	DM	129,--
Madden 64.....	DM	139,--
Int.Superst. Soccer	DM	139,--
Turok.....	DM	129,--
Pilotwings 64.....	DM	109,--
FIFA Soccer 64.....	DM	119,--

*Versand erfolgt per Post-Nachnahme(3,50 DM NN-Gebühr). Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,--. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. *Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Händleranfragen erwünscht

CYBER GAMES
Video & Computersipele
Friesenstr. 62 - 26789 LEER
Telefon 0491/9280631
Telefax 0491/9280618

DIDDY KONG RACING

Daß N64-Spiele nicht detailarm und unscharf sein müssen, beweist Rare eindrucksvoll. Man beachte nur die detaillierten Gebäude im Hintergrund.

Im Mehrspielermodus gibt es verschiedene Spielvarianten anzuwählen.

Hoppala! Der Tiger T wird hier gerade von einem Blitz eingehüllt.

Wer Mario Kart liebt, wird Diddy Kong Racing lieben.

Bildschirm löblicherweise in zwei Hälften aufgeteilt wird. Hans Jürgen Kohrs von Nintendo verriet uns außerdem, daß es auch einen absolut innovativen Mehrspieler-Modus gibt, in dem man per Flugzeug am Boden auftauchende Eier einsammeln und vor seiner Tür ablegen muß. Wer als erster eine bestimmte Anzahl von Eiern erreicht hat, gewinnt dabei. Der Haken an der Sache ist, daß man auch Eier vom Konkurrenten klauen kann!

Fantastisch!

Neben der neuen DMA-Technik, die für noch bessere Animationen sorgt, überzeugen vor allem die im Gegensatz zu Mario Kart 64 sogar komplett in 3D gestalteten Charaktere und der fehlerlose Aufbau der Grafik. Außerdem darf man eine Menge von Spezialeffekten wie umhermarschierende Riesensaurier, aufspritzende Lava und wunderschöne Texturen bewundern. Daß das Rumble Pak unterstützt wird, ist ebenso zu begrüßen. Der einzige Wermutstropfen war die Nachricht, daß Banjo-Kazooie und Conker's Quest (die in Deutschland einen anderen Namen erhalten) erst Anfang 1998 erscheinen werden.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Diddy Kong Racing*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: *28*
Hersteller: ..... *Rare*
Preis: ..... *tba.*
Release: *24.11.97*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Diddy Kong Racing ist mehr als ein Mario Kart-Clone, es ist eine faszinierende Mischung aus Rennspiel und Adventure mit beeindruckender Technik und tollem 4-Spieler-Modus.

INFO

Die 8 Helden

Im jedem Rennen gehen acht Charaktere gleichzeitig an den Start, der von einer herumschwebenden Kamera gezeigt wird. Wir stellen euch die Helden genauestens vor!

Diddy Kong
Diddy Kong ist aus dem SNES-Weihnachtshit 1995 bestens bekannt und verdientermaßen Titelstar dieses Spiels.

Krash
Das Krokodil Krash sieht böser aus, als es eigentlich ist. Seine grüne Farbe läßt es aus dem Fahrerfeld herausstechen.

Banjo
Der Bär Banjo wird zusammen mit dem Vogel Kazooie im Frühjahr in einem noch Banjo-Kazooie benannten Titel auftreten.

Pipsy
Selbst ein kleines, zartes Mäuschen namens Pipsy beteiligt sich an dem Rennen. Sie ist nicht ungefährlich!

Conker
Das Backenhörnchen Conker bekommt derzeit ebenfalls ein eigenes Spiel von Rare, das den Arbeitstitel Conker's Quest trägt.

T
Den coolen Namen T trägt dieser Tiger, der irgendwie an einen Cornflakes-Helden aus der TV-Werbung erinnert. Kann er seine Mütze verlieren?

Badge
Einer der bislang unbekannten Charaktere ist der Dachs Badge. Er hat eine besonders tolle Schutzbrille auf.

Taj
Wenn wir richtig aufgepaßt haben, dann kann man den Elefanten Taj immer zu Hilfe rufen und von ihm auf einer bestimmten Fläche Fahrzeuge tauschen lassen. Mehr davon demnächst!

Sportspiel, 1-4 Spieler, Konami

OLYMPIC WINTER GAMES

Schon in den 80er Jahren konnte sich Konami mit der erfolgreichen Hyper Olympics-Serie als der Experte in Sachen Multidisziplinen-Sportspiele etablieren. Mit dem offiziellen Game zur Winter-Olympiade in Nagano wollen sie nun an alte Erfolge anknüpfen...

Die Reise zur IFA nach Berlin lohnte sich wirklich, denn neben Nintendo hatte auch Konami einige Weltpremieren im Reisegepäck. So konnten wir beispielsweise schon jetzt Nagano Olympic Winter Games 1998 (wie das Spiel mit kompletten Namen heißt) anspielen und uns davon überzeugen, daß dieses insgesamt zwölf Disziplinen umfassende Sportspiel die Charts während der Olympiade Anfang nächsten Jahres erobern wird.

Beim Snowboard-Fahren kommt es nicht nur auf die Zeit an, sondern man muß auch einige Kunststücke hinlegen.

Eiskalte Perfektion!

Das Spiel überzeugt mit einer grafisch wirklich großartigen Gestaltung, die mit witzigen Animationen in bekannter ISS64-Qualität und rasanten Kamerafahrten zu beeindrucken weiß. Darüber hinaus entpuppen sich die einzelnen Disziplinen als spielerisch enorm herausfordernd und erfrischend originell designt. Ob man nun die alpinen Pisten bei Abfahrt, Riesenslalom oder Slalom hinunterjagt, gewagte Kunstsprünge beim Free Style riskiert, beim Skispringen auf der Suche nach dem Luftpolster ist, beim Bobfahren mit vier Leuten gleichzeitig zurechtkommen muß, im Eisschnellauf gegen die Kumpels antritt, beim Curling das Eis erhitzt oder beispielsweise einen Trip auf den Snowboard wagt – NOWG bietet Sportspaß, wie man ihn liebt. Daß dabei die Anzahl der Spielmodi eine ebenso wichtige Rolle spielt, wissen auch die Konami-Designer. So darf man natürlich jede einzelne Disziplin ausdauernd trainieren oder sich selber einen Wettkampfplan zusammenstellen, den man gegen menschliche oder konsolengesteuerte Gegner durchspielt. Dabei darf man eine von 12 Nationalitäten übernehmen, deren Nationalhymnen bei Bedarf abgespielt werden. Daß das Spiel deutsche Bildschirmtexte bekommen wird, versteht sich dabei von selbst. In einer der kommenden Ausgaben werden wir euch einen ausführlichen Bericht zu allen Disziplinen liefern.

Hans Ippisch

In der Abfahrt sollte man die Kanten möglichst wenig einsetzen, da man sonst zu sehr abgebremst wird.

Schon der Start beim Bobfahren ist spannend, denn man muß alle vier Passagiere der Reihe nach einsteigen lassen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Olympic Winter Games '98
Genre:.....Sportspiel
Spieler:.....1-4
Levels:.....12 Disziplinen
Hersteller:.....Konami
Preis:.....tba.
Release:.....Januar '98
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Konami sprengt alle Modul-Restriktionen und packt 12 spannende Wintersport-Disziplinen in bester Hyper Olympics-Manier auf ein N64-Modul. Der potentielle Megahit für 1998!

Im Free Style muß man gewagte Kunstsprünge hinlegen.

Der Eisschnellauf fasziniert mit großartigen Spiegeleffekten.

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Konami

G.A.S.P.

Viele Gerüchten rankten sich um das erste Konami-Prügelspiel auf dem N64, das lange Zeit als Battle Dancers durch die Internet-Foren geisterte. Nun hat das Rätselraten endlich ein Ende, denn die Frankfurter Konami-Filiale führte während der IFA die erste spielbare Version vor!

Daß die Hintergründe nicht nur Zierde sind, sondern eine wesentliche Rolle im Handlungsverlauf spielen, zeichnet G.A.S.P. aus.

Serina befördert Kai mit einem harten Schlag in den Reifenstapel, der daraufhin zusammenbricht.

Was beim Probespielen der erstaunlich weit fortgeschrittenen Vorabversion von G.A.S.P. Fighter's NEXTream auf den ersten Blick auffiel, war die hohe technische Qualität, die mit riesigen, sehr gut animierten Polygon-Kämpfern und absolut unterschiedlich inszenierten 3D-Hintergründen zur Geltung kam. Dabei konnten es sich die Programmierer auch nicht verkneifen, einige Anspielungen auf Virtua Fighter 3, das derzeit beste Automaten-Beat 'em Up weit und breit, einzubauen. Wenn beispielsweise in der etwas nebeligen Schneelandschaft die Kamera zu Kampfbeginn erst einmal auf das animierte Gesicht einer holden Schönheit zoomt und anschließend ihr Körper bis zu den Zehen gezeigt wird, fühlen sich Insider unweigerlich an Segas Vorzeigespiel erinnert, wobei man natürlich bedenken muß, daß Virtua Fighter 3 mit der sehr viel aufwendigeren Model 3-Hardware arbeitet, was aber nicht unbedingt zu einem wesentlich besseren Ergebnis führen muß, wie Konami beweist.

Nicht nur prügeln!

Daß die 64 Bit-Hardware einige spielerische Innovationen erlaubt, läßt sich daran erkennen, daß man beispielsweise herumstehende Kisten, Ölfässer oder Bretter aufnehmen und auf den Gegner schleudern kann. Daß das Ganze perfekt animiert und ohne jegliche Polygon-Aussetzer vonstatten geht, versteht sich von selbst. Übrigens, sollte einmal eine Säule oder eine Mauer den Blick auf die beiden Kämpfer (insgesamt soll es mindestens acht verschiedene geben) versperren, so wird das betreffende Element kurzerhand mit transparenten Polygonen versehen. Mit der Hoffnung, schon bald eine neue Version in der Redaktion antesten zu können, versprechen wir euch einen ausführlichen Bericht in einer der kommenden Ausgaben.

Hans Ippisch

Nach dem Kampf zeigt der Sieger eine imposante Pose.

Die Qualität der Polygonkämpfer muß sich auch bei naher Darstellung nicht hinter Virtua Fighter 3 verstecken.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *G.A.S.P.*
Genre: ..... *Beat 'em Up*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *8 Kämpfer*
Hersteller: ..... *Konami*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Dezember/Januar*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Mit brillanter 3D-Grafik in Automatenqualität, innovativen Spielansätzen und umfangreicher Kämpfergarde möchte Konami das Beat 'em Up-Genre auf dem N64 salonfähig machen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Titus

LAMBORGHINI 64

Konnte die auf der E3 gezeigte Version von Titus' erstem 64 Bit-Renner alles andere als überzeugen, so erlebten wir auf der IFA eine erstaunliche Überraschung!

Dank der tollen 3D-Engine sieht man sogar, was auf der Straße im Hintergrund passiert.

Am Stand von Konami, das dieses Spiel vertreiben wird, durften wir nämlich die aktuellste Version antesten, die uns beinahe vom Hocker haute! Aus einem mittelmäßigen Demo wurde ein technisches Wunderwerk erster Güte, das Konkurrenten wie MRC nicht nur grafisch wie 16 Bit-Software aussehen läßt. Kein anderes Autorennspiel kann mit einer derart brillanten Optik aufwarten! Man sieht nicht nur ohne jegliche Nebelschwaden unendlich weit nach vorne, sondern darf auch wunderschön gestaltete Straßen und beeindruckende Sonnenblend-Effekte erleben. Daneben überzeugt das auf sechs Strecken aufgebohrte Pistensortiment mit abwechslungsreicher Gestaltung. Ein Sonderlob gilt dem flüssigen 4 Spieler-Modus!

Hans Ippisch

Vorbildlich: mit 4-Spieler-Modus!

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Lamborghini 64
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels: .....6 Strecken
Hersteller:.....Titus
Preis: .....ca. DM 150,-
Release:.....November
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Die neueste Version von Lamborghini 64 überzeugt mit einer für ein Autorennspiel augenblicklich konkurrenzlos guten Grafik, flinkem 4 Spieler-Modus und umfangreichen Spieloptionen.

GAMES ISLAND
Komplettpreisliste anfordern
Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr
Schützenstaße 20
67061 Ludwigshafen
GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Nintendo 64	299 DM
Joypad grau	54 DM
Joypad blau	55 DM
Joypad gelb	55 DM
Joypad grün	55 DM
Joypad rot	55 DM
Joypad schwarz	55 DM
Joypad Verlängerung	19 DM
Memory Card original	39 DM
Memory Card 1 M original	39 DM
Rumble Pack	49 DM
	39 DM
Blast Corps	
Clayfighter 63 1/3 *	109 DM
Extreme G *	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Mario 64	139 DM
Mario Kart 64	89 DM
Multi Racing Championship *	89 DM
NBA Hangtime *	129 DM
Pilot Wings	139 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Star Fox (Lylat Wars) *	129 DM
Turok PAL	139 DM
Turok UK	129 DM
War Gods *	129 DM
Wave Racer	139 DM
Wayne Gretzky Hockey *	139 DM
	139 DM

PlayStation
NINTENDO 64
SEGA SATURN

GAMES ISLAND

Wir führen auch:
Playstation
Saturn
Super Nintendo
Gameboy

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht erschienene (*) Spiele.
Besuchen Sie unsere Ladenlokale in
Neustadt a. d. Wstr. Hauptstr. 5 Fußgängerzone
Ludwigshafen Schützenstr. 20

Händleranfragen erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND 0621-5296265 GAMES ISLAND

Jump&Run, 1 Spieler, Nintendo

YOSHI'S STORY

Die neuesten Bilder zu Yoshi's Story (auch bekannt als Yoshi's Island 64) lassen erahnen, welche spielerische Innovationen bei 2D-Jump&Runs noch möglich sind...

Bevor wir uns den eigentlichen Neuigkeiten widmen, wollen wir noch klären, wieso das Spiel in Yoshi's Story umbenannt wurde, nachdem es bislang üblich war, daß jede N64-Fortsetzung den obligatorischen Zusatz 64 erhält. Genau da liegt auch der Grund, denn irgendwann will man sich von diesem Zusatz 64 lösen, und bei Yoshis neuestem Spiel scheint die Gelegenheit günstig – schließlich handelt es sich nur im weiteren Sinne um eine Fortsetzung. Beispielsweise wird Baby Mario nicht mehr auf dem ausschließlich Schreie von sich gebenden Yoshi reiten, möglich ist allerdings, daß ein verwandter Boß-Charakter vorkommt. Yoshi kann natürlich auch weiterhin Eier werfen, wobei noch einige zusätzliche Moves ergänzt wurden, die auch Staub aufwirbeln, was auf dem SNES nicht möglich war. Insgesamt umfaßt das Spiel 6 Welten mit jeweils 24 Levels, wodurch wochenlanger Spielspaß garantiert ist Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben, sobald eine neue Version in der Redaktion eintrifft. *(ta/hl)*

Yoshi wird natürlich auch noch Eier werfen können, allerdings in mehreren Varianten.

Die Wachsmalkreiden-Grafik-Technik des 16 Bit-Vorgängers wurde um weitere Stile erweitert.

Die Grafik enthält auch einige 3D-Elemente, die mit Polygonen gestaltet werden.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Yoshi's Story*
Genre: ..... *Jump&Run*
Spieler: *1*
Levels: ..... *6 x 24 Levels*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release (USA): ..... *März/April '98*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Die neuesten Bilder von Yoshi's Story zeigen, daß auch mit der Modultechnik grafisch vielfältige Jump&Run-Abenteuer möglich sind.

JETZT N-ZONE AB

Dein Dankeschön:
eine 256 K-Memory Card

Du willst deine Mario Kart 64-Rekord-Zeiten speichern oder die selbstgeschaffenen International Superstar Soccer 64-Teams deinen Freunden zeigen? Mit der 256 KByte-Memory Card von Blaze ist das kein Problem! Stecke die Memory Card einfach in die Rückseite des Controllers ein, und schon kannst Du deine Werke dauerhaft sichern! Die Memory Card 256 wird übrigens in einer von sechs verschiedenen Überraschungsfarben geliefert!

Anm.: Die Memory Card ist kein von Nintendo offiziell lizensiertes Produkt. Die offiziellen Nintendo-Produkte dieses Typs sind unter dem Namen Controller Pak erhältlich.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

F-ZERO 64

Während Extreme G möglicherweise schon ab dem 25. Oktober in die Händlerregale düst, legt Shigeru Miyamoto noch einen Pitstop ein und bereitet sich auf einen Frühjahrsstart vor.

In unserem ausführlichen Bericht in der Ausgabe 8/97 lieferten wir zwar bereits eine ganze Reihe an Infos und Bildern zum Nachfolger des SNES-Klassikers F-Zero, eine ganz wichtige Frage blieb jedoch noch offen, und zwar die nach der Anzahl der möglichen Spieler. Nun wissen wir endlich, daß es definitiv auch einen 4 Spieler-Modus geben wird, in dem man allerdings ohne jegliche Computerkonkurrenz über die wohl 20 verschiedenen Pisten düst. Im Gegensatz zu Extreme G wird man wahrscheinlich auch keine Waffen einsetzen dürfen, mit denen man schwache Fahrtalente ausgleichen könnte. Was anhand der neuesten Version ebenfalls deutlich wird, ist die hohe technische Qualität. Die Grafik scrollt zum einen ultraflüssig über den Screen, und zum anderen erlaubt sie auch einen Blick auf sehr weit entfernte Stellen, da diese nicht im obligatorischen Nebel versinken. *(hl)*

Die Blickweite in F-Zero 64 ist wirklich enorm.

Es ist offiziell: F-Zero 64 wird einen 4 Spieler-Modus haben, der ebenso schnell ist.

In diesem Tunnel gibt es praktisch keinen Unterschied zwischen oben und unten.

Im Replay wird man das Geschehen auch aus dieser Perspektive sehen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....F-Zero 64
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels:.....20+
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release (J):.....März/April '98
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Mit rasanter Geschwindigkeit, großem Blickfeld und unschlagbarem 4 Spieler-Modus könnte F-Zero 64 zu dem Rennspielhit des nächsten Jahres werden.

ONNIEREN!

N-ZONE - das Magazin für alle Nintendo-Systeme - im Abo:

• N-ZONE prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig • 4 starke Sammelkarten jn jeder Ausgabe • Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe • Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag • Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhaltet Ihr zurück. • Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ **JA, ich möchte das N-ZONE Abo** für nur 43,- DM jährlich; (Ausland: 67,- DM jährlich, öS 348,-)

Als Dankeschön erhalte ich kostenlos eine 256 K-Memory Card von Blaze (Art.-Nr: 1132)

Die Prämie darf ich behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift *(ggf. des Erziehungsberechtigten)*

*Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2.Unterschrift *(bestätigt Widerrufsbelehrung)*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
❒ Gegen Rechnung
❒ Bequem per Bankeinzug (nicht im Ausland möglich)

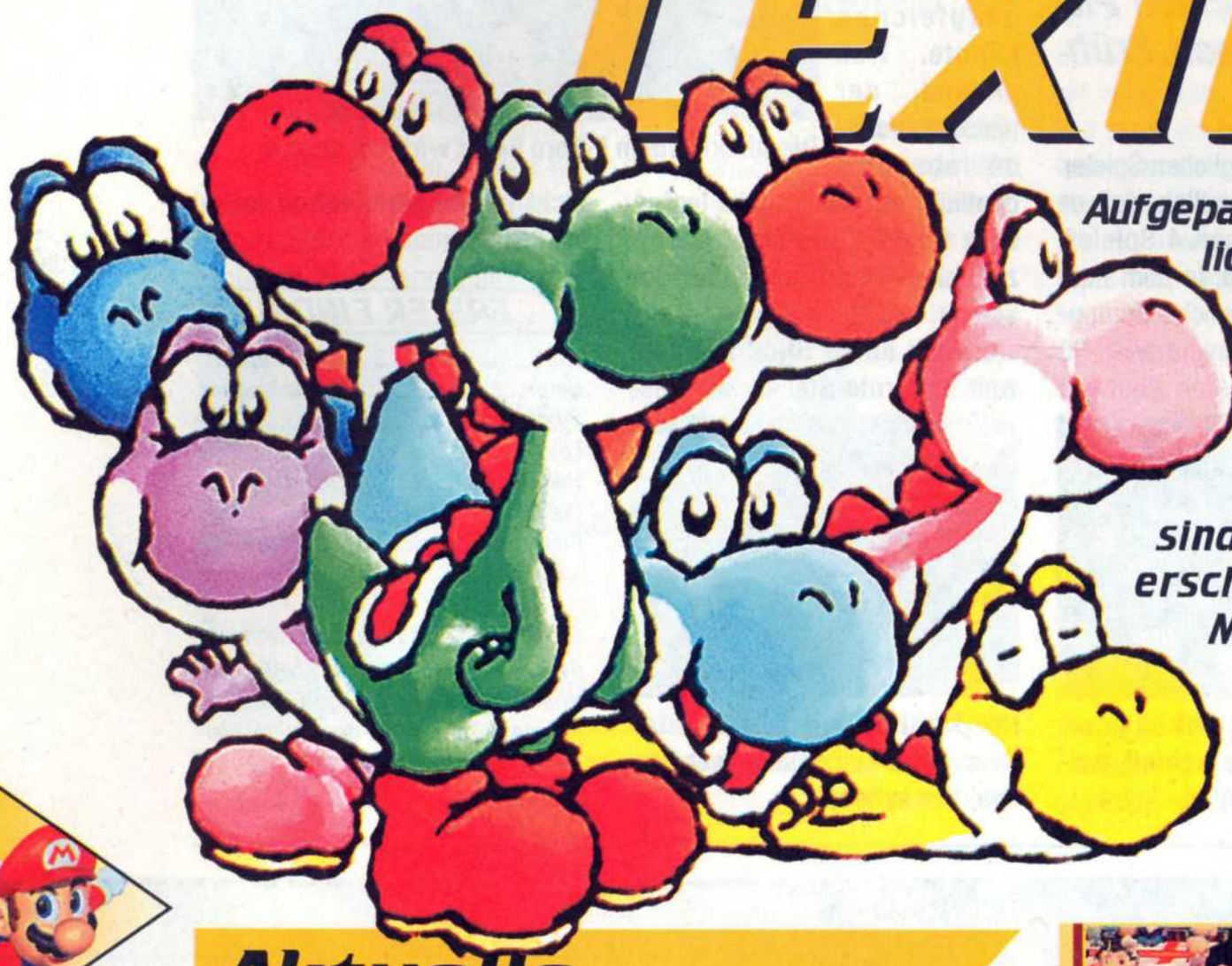
Konto-Nr.

BLZ

1010

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Aufgepaßt! In allen Übersichten veröffentlichen wir nun auch relevante Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt. Ansonsten bieten wir euch das gewohnte, monatlich aktualisierte Programm: Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht?

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Bereits erhältlich (D) (Ab Oktober)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
Hexen (UK)	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	84%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	MidwayUSA	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	69%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	60%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
War Gods (UK)	Beat 'em Up	Midway	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Bomberman 64	Arcade	Nintendo/ Hudson	1.12.97
Clayfighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	Oktober
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway/Nintendo	Kurzfristig möglich!
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	4. Quartal '98
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	15.11.97
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	25.10/ November
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	4. Quartal
G.A.S.P.	Beat 'em Up	Konami	Januar '98
Goemon	Action-Adventure	Konami	1. Quartal '97
Lamborghini 64	Rennspiel	Titus/Konami	4. Quartal
Madden 64	Football	E.A.	4. Quartal
Mischief Makers	Arcade	Nintendo/ Enix	1.11.97
NBA In The Zone '98	Basketball	Konami	Januar '98
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	November
Olympic Winter Games '98	Sportspiel	Konami	Januar '98
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	Januar '98
St. Andrews Golf	Golf	Seta/Ubi	1. Quartal '98
Top Gear Rally	Rennspiel	Bienengräber	4. Quartal '97
Wetrix	Knobelspiel	Ocean	4. Quartal '97
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	1. Quartal '98
Wild Choppers	Shoot 'em Up	Seta/Ubi	4. Quartal

Wrestling

Das Spiel soll in Japan nun endgültig im November erscheinen.

Titel: . . . . . .64 Oozumo
Hersteller: . . . . . .Bottom Up
Release (J): . . . . . .November '97

Rennspiel

In einer der nächsten Ausgaben erwarten wir eine neue Version.

Titel: . . . . . .Aero Gauge
Hersteller: . . . . . .ASC
Release (J): . . . . . .4. Quartal 1997

Golf

Nach St. Andrews erst das zweite Golfspiel für das N64.

Titel: . . .Augusta: Masters '98
Hersteller: . . . . . .T & E Soft.
Release (J): 19.12.98

Multiplayer

In Japan seit 26.9.97 erhältlich, in Deutschland ab 1. Dezember '97!

Titel: Bomberman 64
Hersteller: . . . . .Hudson Soft/Nintendo
Release (D): 1.12.97

Jump&Run

Wegen Diddy Kong Racing wurde dieses Spiel auf März '97 verschoben.

Titel: . . . . . .Banjo-Kazooie
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .März 1998

Action

Nichts Neues im Osten! Wann kommt dieses 4 Player-Spektakel wirklich?

Titel: . . . . . .Blade & Barrel
Hersteller: . . . . . .Kemco/S.C.
Release (D): . . . . . .tba.

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Action

Shigeru Miyamoto war mit der Qualität dieses Titels nicht zufrieden.

Titel: .....Body Harvest
Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (USA): .....4. Quartal

Fun-Rennspiel

Ein weiteres Action-Spiel aus der Reihe „Release unbekannt!"

Titel: .....Buggie Boogie
Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....tba.

Action-Adventure

In Deutschland wird das Game mit ziemlicher Sicherheit Castlevania 3D heißen.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '98

Jump&Run

Eines der grafisch interessantesten Jump&Run-Spiele für das N64.

Titel: .....Chameleon Twist
Hersteller: .....Nippon System
Release (J): .....November '97

Beat 'em Up

Hiermit kündigen wir zum letzten Mal einen Test für die kommende Ausgabe an!

Titel: .....Clayfighter 63 1/3
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....Oktober

Jump&Run

So merkwürdig es kling, jemand anderes hat die Rechte an dem Namen Conker!

Titel: .....Conker's Quest
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....2. Quartal '98

Rennspiel

So wie es derzeit aussieht, wird der Vorgänger Cruis'n USA nicht mehr kommen.

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Midway
Release (D): 1998

3D-Beat 'em Up

Über Funsoft wird das Spiel auch den offiziellen Weg nach Deutschland machen.

Titel: .....Dark Rift
Hersteller: .....Vic Tokai
Release (D): .....4. Quartal '97

Rennspiel

Mehr zur IFA-Weltpremiere findet ihr auf den Seiten 12 bis 14.

Titel: .....Diddy Kong Racing
Hersteller: .....Rare/Nintendo
Release (D): 15.11.97

3D-Beat 'em Up

Eines der zahlreichen geplanten 3D-Beat 'em Ups für das Nintendo 64.

Titel: Dual Heroes
Hersteller: .....Hudson
Release (J): .....4. Quartal '97

Fußball

In Japan ist das Spiel am 5.9.97 erschienen, der Importtest folgt demnächst!

Titel: .....Dynamite Soccer
Hersteller: .....Imagineer
Release (J): 5.9.97

Jump&Run

Die ersten Renderstudien zu Interplays Jump&Run sehen sehr witzig aus.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....Anfang 1998

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot: neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Meggames	??
„Actionspiel"	**Action**	**Capcom**	**??**
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Bio Freaks	Beat 'em Up	Midway	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Climber	Action	Nintendo	1998
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Cu On Pa	Tüftelei	T&E Soft	1998
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Electronic Battlefield o.t.	3D-Simulation	DID/ Ocean	1998
Indiziert	3D-Action	GT Int.	??
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	4. Quartal
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	MCO´River	??
Gex: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamic	1998
Golf	Golf	Nintendo	??
Grand Prix Racing	Rennspiel	MC O´River	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hiryu No Ken Twin	tba.	Culture Brain	??
Hoops 64	Basketball	BMG	??
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Human Wrestling	Wrestling	Human	??
Jeopardy!	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal '97
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jikkyou World Soccer 3 (=ISS64)	Fußball	Konami	??
Joust X	**Arcade**	**GT Interactive**	**4. Quartal '97**
Jungle Bots	Arcade	tba.	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	??
Legion X	3D-Fighting	Hudson	??
Lego Racer	Rennspiel	Lego	??
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Magic: The Gathering	Strategie	Acclaim	1998
Mario Paint 64	64DD-Malprogramm	Nintendo	??
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
MK Mythologies	**Scroll-Beat 'em Up**	**GT Interactive**	**4.11.97**
Morita Shogi	Strategie	Seta	??
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NHL Breakaway '98	Sportspiel	Acclaim	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Pachinko World	Arcade	tba.	??
Paperboy	Arcade	Mindscape	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Pocket Monster RPG	RPG	Nintendo	1998
Pocket Monsters 64	64DD-Titel	Nintendo	1998
Puma Street Soccer	**Fun-Fußball**	**Sunfsoft**	**1998**
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Raze	Arcade	Interplay	??
„Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
„Rennspiel"	Fun-Rennspiel	Ubi Soft	1998
Robotron X	**Arcade**	**GT Interactive**	**1997**
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Space Circus	3D-Jump&Run	Ocean	1998
Struggle Hard	**Beat 'em Up**	**Imagineer**	**1998**
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Mario RPG 2	64DD-RPG	Nintendo	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Syyrah	**Denkspiel**	**Sunsoft**	**1998**
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Tamagotchi	Simulation	Bandai	??
„Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Turrican 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	**3D-Action**	**Acclaim**	**Sommer1998**
UEFA Soccer	**Fußball**	**Ocean**	**1998**
Ultra Descent	3D-Action	Interplay	??
Virtual Chess	Schach	Titus	1998
Wayne Gretzky's Hockey 98	Eishockey	GT Interactive	1998
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA: 4. Quartal '97
World League Soccer	**Fußball**	**Eidos**	**??**
WWF '98	3D-Wrestling	Acclaim	1. Quartal 1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ace Driver	Rennspiel	Namco	??
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Crazy Cars 64	Rennspiel	Titus	1998
Derby Stallion	tba.	ASCII	??
Ghouls 'n' Ghosts	Capcom	Jump&Run	??
Jungle Strike	Shoot 'em Up	E.A.	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metroid 64	Arcade	Nintendo	??
Nasty Zone	Beat 'em Up	Hallo Kollegen!	2. Quartal '98
Pandemonium! 64	Jump&Run	Crystal Dynamic	Kommt nicht!
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	Kommt nicht!
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Tomb Raider 64	3D-Action	Core	Kommt nicht!

Fußball

Der Japan-Release von J-League Eleven Beat wurde überraschend verschoben.

Titel: . . . . . .Eleven Beat
Hersteller: . . . . . .Hudson
Release (J): 24.10.97

Rennspiel

Der Countdown läuft! In der nächsten Ausgabe folgt der Härtetest.

Titel: . . . . . .Extreme G
Hersteller: . . . . . .Acclaim/Probe
Release (D): . . . . . .Ende Oktober

Baseball

PlayStation-Experte Namco entwickelt nun auch für das Nintendo 64.

Titel: . . . . . Famista 64
Hersteller: . . . . . .Namco
Release (J): . . . . . .4. Quartal ´97

3D-Action

Auf der IFA wurde eine erste spielbare Nintendo 64-Version gezeigt.

Titel: . . . . . .Forsaken
Hersteller: . . . . . .Acclaim/Probe
Release (D): . . . . . März ´98

Action

Nichts Neues! Virgin hält sich bezüglich dieses Titels bedeckt.

Titel: . . . . . .Freak Boy
Hersteller: . . . . . .Virgin
Release (D): 1998

Rennspiel

Ausführliche News zu diesem Titel gibt es auf Seite 19!

Titel: . . . . . .F-Zero 64
Hersteller: . . . . . Nintendo
Release (D): . . . . . 1. Quartal 1998

Beat 'em Up

Ein toller Vorabtest findet sich hierzu auf der Seite 16.

Titel: . . . . . .G.A.S.P.
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . .Dezember ´97/Januar ´98

Action-Adventure

In Deutschland wird im Frühjahr eine englische Version erscheinen. Test: S.30

Titel: . . . . . .Goemon
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .1. Halbjahr ´98

Action

Den Test zum erwarteten Megahit findet ihr auf Seite 32.

Titel: . . . . . .GoldenEye 007
Hersteller: . . . . . .Nintendo/Rare
Release (UK): . . . . . .November ´97

Beat 'em Up

Mehr Bilder zu diesem Game gibt es in den News zu sehen.

Titel: . . . . .Hiryu No Ken Twin
Hersteller: . . . . . .Culture Brain
Release (J): . . . . . .Herbst ´97

3D-Action-Adventure

Neue Screenshots zu diesem Tophit gibt es in den News.

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .1. Halbjahr ´97

Baseball

Schade! Der Titel wurde in den USA auf nächstes Frühjahr verschoben.

Titel: . . . .Ken Griffey Baseball
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): . . . . . .März ´98

Rennspiel

Nun soll das lustige Rennspiel endgültig im 4. Quartal in Japan erscheinen.

Titel: . . . . . .Kirby's Air Ride
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1998

Rennspiel

Die auf der IFA gezeigte Version war technisch enorm beeindruckend!

Titel: . . . . . .Lamborghini 64
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .November

3D-Beat 'em Up

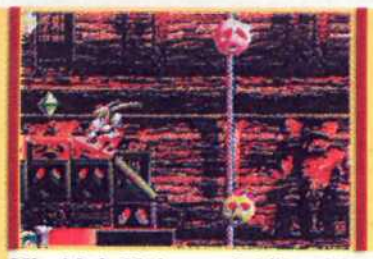
Am 29.9.97 klappt es wohl nicht, jetzt lautet der Termin Oktober.

Titel: . . . . . .Mace: Dark Age
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (USA): . . . . . .Oktober

Football

Ein spannendes Duell: Madden 64 vs. NFL Quarterback Club ´98.

Titel: . . . . . Madden 64
Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release (D): . . . . . .4. Quartal ´98



Arcade

Mischiefs Makers wird über Nintendo am 1.11.97 erscheinen.

Titel: . . . . . .Mischief Makers
Hersteller: . . . . . .Treasure/Enix
Release (D): 1.11.97

Action

Alle gezeigten Riesenberichte basierten auf Bildern, nicht auf dem Spiel!

Titel: . . . . Mission Impossible
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .1. Quartal 1998

64DD-RPG

Das Rollenspiel erscheint zeitgleich mit dem Laufwerk 64DD in Japan.

Titel: . .Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .15. März 1998

Wintersportspiel

Mehr zu diesem Spiel findet ihr bereits auf Seite 15.

Titel: N. Olympic Winter Games
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar ´98

Basketball

Die erste spielbare Version ließ erahnen, wie gut Basketball sein kann.

Titel: . . .NBA: In The Zone ´98
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Januar ´98

Basketball

Ob Fun-Mode oder Simulation – in diesem Teil ist alles möglich.

Titel: . . . . . .NBA Jam ´98
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´98

Football

Den Test zu diesem Game präsentieren wir definitiv nächste Ausgabe.

Titel: NFL Quarterback Club ´98
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .November 1997

Baseball

Ups, der angekündigte Test verschiebt sich auf eine spätere Ausgabe.

Titel:Power League Baseball 64
Hersteller: . . . . . .Hudson
Release (J): 8.8.97

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Action-Adventure

Konami wird sich auch diesen THQ-Titel wohl nicht entgehen lassen.

Titel: .....Quest 64

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....1. Quartal 1998

3D-Action

Dank der neuen BPjS-Regeln schrumpfte die GTI-Schedule mächtig zusammen.

Titel: .Rebel Moon Revolution

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Rennspiel

Kann Rev Limit an Top Gear Rally, Lamborghini 64 und Extreme G vorbeiziehen?

Titel: .....Rev Limit

Hersteller: .....Seta
Release (J): .....Herbst 1997

Weltraumaction

Ein packendes Weltraumspiel fehlt noch im N64-Spiele-Lineup.

Titel: Robotech: Crystal Dreams

Hersteller: .....Gametek
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Rennspiel

Auf der ECTS in London wurde die neueste Version des Rennspiels gezeigt.

Titel: .... San Francisco Rush

Hersteller: .....GT Interactive
Release (USA): 11.11.97

Arcade

Es gibt Titel, zu denen gibt es Screenshots, nur der PR-Mann weiß wenig.

Titel: .....Silicon Valley

Hersteller: .....BMG
Release (D): .....4. Quartal '97

Flugsim.

Die nicht gerade überwältigende Resonanz führte wohl zu einer Verschiebung.

Titel: ...Sonic Wings Assault

Hersteller: .....Paradigm
Release (USA): .....Dezember '97

Action-Adventure

Ein knuffiges 3D-Action-Adventure in der Art von Super Mario 64.

Titel: .....Space Circus

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....Anfang 1998

3D-Action

Gelingt Titus ein weiterer technischer Geniestreich wie bei Lamborghini 64?

Titel: .....Superman

Hersteller: .....Titus
Release (USA): .....März 1998

Beat 'em Up

Eine flüssig animierte Roboterkeilerei mit guter Grafik.

Titel: ....Super Robot Spirits

Hersteller: .....Banpresto
Release (J): .....Dezember 1998

Denkspiel

Nintendo wird das Spiel 1998 definitiv in Deutschland veröffentlichen.

Titel: .....Tetrisphere

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

Rennspiel

Die Veröffentlichung wurde verschoben, dafür kommt es hierzulande.

Titel: .....Top Gear Rally

Hersteller: .....Kemco
Release (USA): .....4. Quartal '97

3D-Jump&Run

In diesem Spiel gibt es sogar einen interessanten Multiplayer-Mode.

Titel: .....Tonic Trouble

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....März '98

Fußball

Seit unserem Bericht in der 7/97 ließ Acclaim niemanden mehr ran.

Titel: .....Ultra Soccer

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): Juni1998

3D-Action

Darf man den PC-Freaks glauben, dann ist dieser Titel technisch überragend.

Titel: .....Unreal

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Knobelspiel

Nach MRC will Ocean mit Wetrix die Knobelfreunde bei Laune halten.

Titel: .....Wetrix

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....4. Quartal '97

Wrestling

Konami kooperiert mit THQ und bringt dieses Game nach Deutschland.

Titel: .....WCW vs. NWO

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....1. Quartal '98

3D-Action

Mit einer Veröffentlichung in diesem Jahr wird es nicht mehr klappen, aber '98!

Titel: .....Wild Choppers

Hersteller: .....Seta
Release (D): .....1. Hälfte 1998

Jump&Run

Neue Bilder und Infos zu Yoshi's Story gibt es auf Seite 18.

Titel: .....Yoshi's Story

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....März 1998

RPG

In Japan kommt das Spiel vor Weihnachten, bei uns vermutlich im April.

Titel: .....Zelda 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Anfang 1998

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
Dark Rift	3D-Beat 'em Up	Vic Tokai	USA	64%
„Indiziert!"	3D-Action	Midway	USA/Japan	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Goemon	**Action-Adventure**	**Konami**	**Japan**	**83%**
GoldenEye 007	**3D-Action**	**Rare**	**USA**	**88%**
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—
Jangou Simulaion Mah Jong Do 64	Tüftelei	Video System	Japan	60%
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%
Tetrisphere	**Knobelspiel**	**Nintendo**	**USA**	**76%**
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Yuke! Yuke! Troublemakers	Jump&Run	Enix	Japan	67%

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe, rot: neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Mario Kart 64	2
2.	(4)	Int. Superstar Soccer 64	3
3.	(5)	Turok: Dinosaur Hunter	5
4.	(Neu)	Blast Corps	1
5.	(6)	Star Wars: SOTE	5
6.	(3)	Wave Race 64	4
7.	(2)	Super Mario 64	4

SN

1.	(1)	Lufia	3

GB

1.	(1)	Sammer Soccer	2

Mario Kart 64 konnte zwar seine Spitzenposition behaupten, doch der Vorsprung zu ISS 64 und Turok schmolz deutlich. Zeitweise konnte sogar das wiedererstarkte Turok die Führung übernehmen. Der Neueinstieg von Blast Corps ist ordentlich, die Star Wars-Plazierung vor Wave Race und SM 64 überrascht.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Blast Corps	1
2.	(1)	ISS 64	3
3.	(4)	Turok: Dinosaur Hunter	5
4.	(2)	Mario Kart 64	3
5.	(6)	Super Mario 64	5
6.	(5)	Wave Race 64	5
7.	(7)	Star Wars: SOTE	5

SN

1.	(1)	Lufia	3

GB

1.	(Neu)	MegaMan 4	1

Nach zwei recht ruhigen Monaten durfte man davon ausgehen, daß sich eine Neuerscheinung auf Anhieb den Spitzenplatz sichern kann. ISS64 behauptete den zweiten Platz mit klarem Vorsprung vor Turok, das auch hier einen deutlichen Sprung nach vorne machte. Mario Kart 64 fiel zurück auf Rang 4.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Goemon	1
2.	(3)	Yuke! Yuke! Troublemakers	2
3.	(1)	Starfox 64	5
4.	(2)	Star Wars: SOTE	3
5.	(5)	Mario Kart 64	5
6.	(4)	Powerful Pro Baseball 4	4

Mit Goemon schaffte Konami auf Anhieb den Sprung an die Spitze der Charts, was uns nicht wundert, schließlich sind die Japaner bekannt für ihre Vernarrtheit in Action-Adventures und RPGs aller Art. Abgedrehte Plattform-Abenteuer mit komplizierter Steuerung scheinen in Fernost ebenfalls große Erfolgschancen zu haben, wie der zweite Rang von Yuke! Yuke! Troublemakers beweist.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	GoldenEye 007	1
2.	(Neu)	Tetrisphere	1
3.	(1)	Starfox 64	3
4.	(3)	Hexen	3
5.	(4)	Mario Kart 64	4
6.	(2)	Dark Rift	2

Er kam, sah, und siegte! Geheimagent James Bond 007 ballerte sich im Schnelldurchgang an die Spitze und liefert einen eindrucksvollen Beweis für die technische Klasse des Nintendo 64. Tetrisphere kann zwar technisch nicht gleichziehen, beweist aber mit einem ausgefuchsten Spielprinzip, daß Knobelspiele noch eine Zukunft haben können. Fox McCloud bleibt auf dem dritten Platz.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 39), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Extreme G	4
2.	(3)	Zelda 64	4
3.	(2)	Lylat Wars (Starfox 64)	4
4.	(Neu)	GoldenEye 007	1
5.	(Neu)	Banjo-Kazooie	1

Nun sollte der Acclaims Rennspielkracher aber bald veröffentlicht werden! Extreme G düste nämlich auf und davon und sammelte so viele Punkte ein wie Zelda 64 und Lylat Wars zusammen, welche ja auch nicht gerade von minderer Qualität sind. GoldenEye 007 und Banjo-Kazooie, die beiden E3-Hits, konnten sich erstmals plazieren.

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

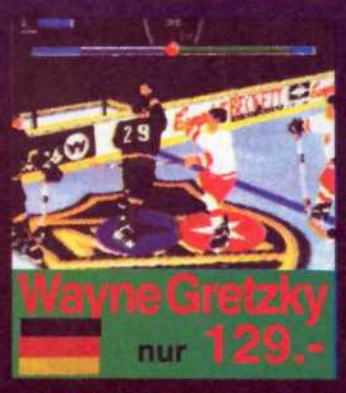
Zweigstelle
Tel.: 0251-511160
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 11.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Rumble Pack nur 49.-
Padverlängerung nur 24.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards
1 Meg 39.- 5 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 79.-
Multinormer nur 49.-

Nintendo 64
inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel
289.-


Wayne Gretzky nur 129.-

Pole Position nur 139.-

Goldeneye 007 nur 179.-

NBA Hangtime nur 129.-

Lylat Wars nur 133.-

Blast Corps nur 111.-

Super Mario Kart nur 89.-

Multi Racing Champ nur 133.-

I. Superstar Soccer nur 129.-

FIFA 64 nur 89.-

Turok nur 129.-

Wave Race nur 89.-

Pilotwings nur 109.-

Star Wars nur 129.-

Mario 64 nur 89.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

Rennspiel, 1 Spieler, Ubi Soft

F1 POLE POSITION 64

Während sich die Rennspielfreaks in Übersee und Fernost schon seit geraumer Zeit mit diversen Wagen einen Kampf um die Spitze liefern, beginnt die PS-Saison hierzulande erst Anfang Oktober. Den aussichtsreichsten Kandidaten für die Pole Position hat Ubi Soft im Angebot...

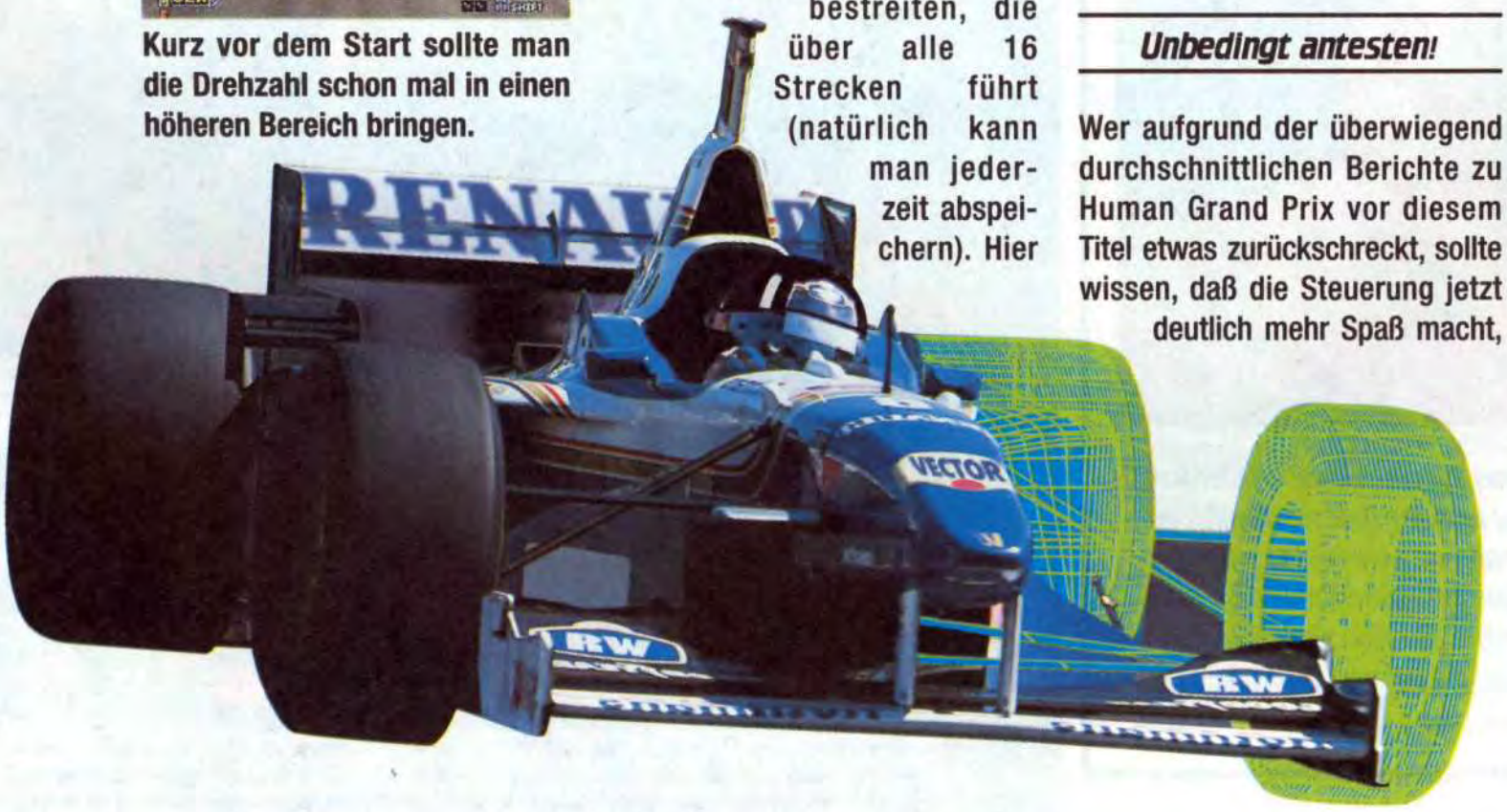
Schicke Optik, hohe Streckenanzahl und motivierendes Gameplay – F1 Pole Position hat, was ein Rennspiel braucht. Das Gameplay ist übrigens sehr arcadeähnlich.

Ubi Soft gelang es nämlich, mit einigen sinnvollen Änderungen aus dem durchaus unterhaltsamen japanischen Titel Human Grand Prix ein für Formel 1-Fans unverzichtbares Rennspiel zu machen. Die Grundlage hierfür liefert natürlich die offizielle FOCA '96-Lizenz, die nicht nur die 16 originalgetreuen Rennstrecken (Hockenheim, Monaco, Silverstone u.v.a.) ermöglicht, sondern auch die 22 bekannten Original-Fahrzeuge und die 30 dazugehörigen Fahrerstars enthält. Die Palette an Spielmodi läßt bis auf einen fehlenden 2 Spieler-Modus keine Wünsche offen.

Kurz vor dem Start sollte man die Drehzahl schon mal in einen höheren Bereich bringen.

Die Qual der Wahl!

Man darf entweder ganz alleine auf einer Strecke nach Wahl seine Bestzeit verbessern, ein einzelnes Rennen gegen die Konkurrenz wagen oder eine komplette Weltmeisterschaftssaison bestreiten, die über alle 16 Strecken führt (natürlich kann man jederzeit abspeichern). Hier darf man wie in echt erst einmal ein freies Training bestreiten, das Fahrzeug an verschiedenen Punkten (Reifen, Spoiler, Tankfüllung u.v.a.) verändern, sich im Qualifying eine gute Startposition erkämpfen und im Rennen die Jagd nach Punkten aufnehmen. Dabei sollte man (je nach Modus) gefühlvoll mit seinem Wagen umgehen, denn Kollisionen können zum sofortigen Ende des Rennens führen, sofern man mit dem Wagen die Boxengasse nicht mehr erreicht.



Unbedingt antesten!

Wer aufgrund der überwiegend durchschnittlichen Berichte zu Human Grand Prix vor diesem Titel etwas zurückschreckt, sollte wissen, daß die Steuerung jetzt deutlich mehr Spaß macht, der Grafikaufbau flüssiger vonstatten geht und die echten Digi-Porträts wesentlich besser aussehen. Unterzieht man das Spiel gar einem Vergleich mit MRC, fallen die deutlich bessere Optik, die mehr als fünffache Streckenmenge und das motivierende Gameplay auf. Wer ein Rennspiel sucht, muß bei F1 Pole Position 64 zugreifen. Kurz vor Redaktionsschluß wurde uns mitgeteilt, daß das Spiel Ende Oktober kommt!

Hans Ippisch

An der Box darf man leider keine eifrig arbeitenden Mechaniker bewundern.

Dank des Weltmeisterschaftsmodus ist F1 Pole Position auch langfristig motivierend.

Die 3D-Engine von F1 Pole Position ist tadellos gelungen.

In engen Kurven kann es schon einmal zu Vollkontakt mit der Konkurrenz kommen, wodurch man die Fahrzeuge genauer sieht.

MEINE MEINUNG!

Dank der 16 offiziellen Strecken, geringfügig detaillierterer Grafik (anderslautende Behauptungen basieren nicht auf Tatsachen) sowie der besseren Spielbarkeit gewinnt F1 Pole Position 64 das Duell mit MRC um die Referenzposition in Sachen Autorennspiele im 1. Schongang. Wer auf Formel 1 steht, wird von diesem Spiel ohnehin begeistert sein. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Die Grafik wird nur minimal schneller aufgebaut als im Vorgänger Human Grand Prix.

Die höhere Wertung ergibt sich aufgrund der offiziellen Lizenz und der besseren Steuerung.

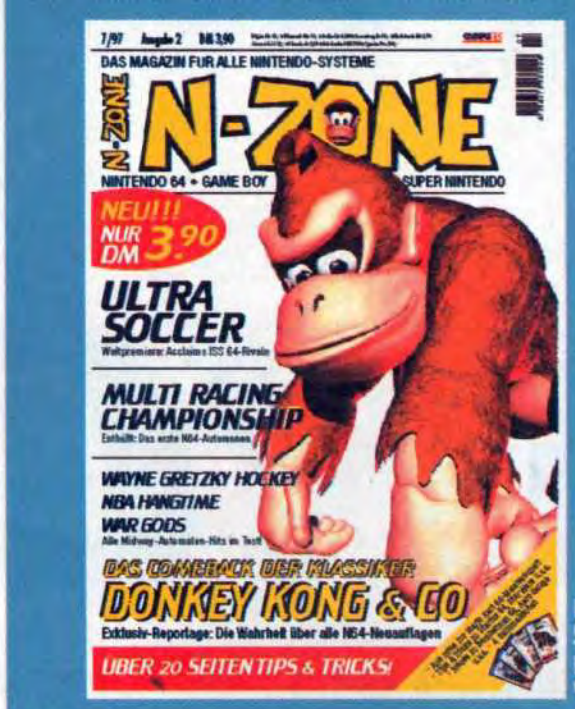
BEWERTUNG

Titel: .....F1 Pole Position
Genre:.....Rennspiel
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Ja
Controller Pak: .....22 Seiten
Levels: .....16 Strecken
Preis: .....ca. DM 160,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller:.....Ubi Soft
Entwickler:.....Human
Release: .....Ende Oktober

Grafik: 75%
Sound: 69%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: **76%**

Beurteilung: Ein empfehlenswertes Formel 1-Spiel mit guter Technik und hohem Langzeitspielspaß.



07/97

08/97

09/97

JETZT NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 07/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 08/97	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 09/97	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ocean

MRC

Eigentlich sollte man mit 64 Bit-Power im Rücken 32 Bit-Genrekollegen wie Sega Rally oder V-Rally locker abhängen können. Warum Ocean und Imagineer dieses Vorhaben nicht gelang, fanden wir im ausführlichen Test heraus.

Hat man auf allen drei Strecken gewonnen, dann darf man gegen die schwarzen, ultraschnellen Sportwagen antreten.

Nach Spielspaßnieten wie Cruis'n USA (das übrigens glücklicherweise noch immer nicht in Deutschland erschienen ist) setzen die Rennspielfans unter den N64-Besitzern nun große Hoffnungen auf MRC – enttäuscht werden sie allerdings wieder, wenn auch nicht auf ganzer Linie. Imagineer schaffte es nämlich nicht, das an sich solide Konzept (Rallye-Rennspiel mit mehreren Spielmodi, 8 Rennwagen, 2-Spieler-Splittscreen, Fahrzeugeinstellungen, 3 Strecken mit mehreren Abschnitten, Unterstützung des Rumble Pak) so umzusetzen, daß man von einem echten 64 Bit-Produkt sprechen kann. Sicherlich, auch andere Rallyespiele haben nur 3 Strecken und einen 2-Spieler-Modus, allerdings sind diese Produkte grafisch und spielerisch eine ganze Klasse höher als MRC anzusiedeln. Beispielsweise bekommt man dort neben kristallklaren Optiken und durchdachten Streckendesigns eine wochenlange Herausforderung, während man sich in MRC schon nach zwei Stunden die drei spiegelverkehrten Pisten und die beiden Bonuswagen erspielt hat. Spätestens dann beginnt die teils schrecklich schwammige Grafik wirklich zu nerven, und man vermißt die Feinheiten im Gameplay, die andere Spiele auszeichnen. Daß man aufgrund der Alternativ-Routen, die es bei jeder Strecke gibt, mit verschiedenen Fahrzeugen neue Rekordversuche unternehmen kann, ist ebenfalls nur kurzfristig unterhaltsam. Immerhin bietet der (mit einem breiten Balken versehene) 2-Spieler-Splitscreen etwas längerfristigen Spielspaß.

Im 2 Spieler-Modus liegt der einzige Vorteil von MRC gegenüber F1 Pole Position. Lamborghini 64 kann hier mit seinem 4 Spieler-Modus allerdings noch eins draufsetzen.

Die geländegängigen Wagen haben auf geteerter Piste keine Chance, allerdings auf Schotter.

Die Stadtstrecke sieht grafisch definitiv am schönsten aus, leidet aber ebenso unter der unscharfen Darstellung.

Im Replay kann man die interessantesten Szenen des Rennens noch einmal bewundern.

BEWERTUNG

Titel:	MRC
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Rumble Pak
Levels:	3 Strecken
Preis:	ca. DM 159,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Ocean
Entwickler:	Imagineer
Release:	Oktober

Grafik:	74%
Sound:	77%
Dauerspaß:	60%
Gesamtwertung:	69%

Beurteilung: MRC kann zwar gefallen, die Konkurrenz macht aber schon jetzt einen besseren Eindruck.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Die ersten paar Stunden macht MRC wirklich Spaß, hat man aber dann einmal die beiden Sportwagen besiegt, bleibt nur noch der 2-Spieler-Modus als spaßbringendes Element übrig. Davon abgesehen leidet die Qualität der Grafik unter der Unschärfe und dem Nebeleffekt. Wer unbedingt ein Rallye-Spiel sucht, sollte probespielen. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 1. HÄLFTE 1998

Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

GOEMON

N-ZONE HIT

Nachdem sich Konami mittlerweile dazu entschlossen hat, dieses formidable Action-Adventure doch in Deutschland zu veröffentlichen, sollten sich auch Import-Muffel den Test als Appetitanreger zu Gemüte führen.

Insider werden sich wundern, wieso der Titel in der Überschrift nicht Goemon 5 lautet, wie es ja ursprünglich heißen sollte. Dies liegt daran, daß man die 5 mittlerweile gestrichen hat, da man mit diesem Teil der legendären Action-Adventure-Serie eine komplett neue Saga beginnen will. Ob das Spiel in Deutschland Goemon oder wie in Amerika Mystical Ninja 64 heißen wird, steht übrigens noch nicht fest, derzeit wird zumindest der japanische Name in den Release-Listen verwendet.

In den zahlreichen Läden kann man seine wohlverdienten Münzen in Extras umtauschen.

Alle Charaktere können schwimmen, doch nur Yae kann tauchen!

In den Echtzeitkämpfen ist man auf eine gute Reaktion angewiesen.

Auf in den Kampf!

Der Spieler schlüpft in diesem typischen Jump, Fight, Look & Talk-Game nicht nur in die Rolle des namensgebenden Burschen Goemon, sondern darf sich per Knopfdruck auch in den Knilch Ebisumare, das Ninja-Mädchen Yae und die Puppe Sasuka verwandeln. Jede dieser Figuren hat dabei verschiedenen Eigenschaften und Waffen, die man beim Durchstreifen der auf einer Insel liegenden Landschaften und Dörfer benötigt. Yae und Sasuka kommen erst später hinzu, wenn man auf der Suche nach dem UFO einige Etappen hinter sich gebracht hat und verschiedene Belohnungs-Symbole einsammeln konnte. Neben diversen Schwert- und Handkantenschlägen kann Goemon selbst witzigerweise auch die Münzen, die entweder von einem Gegner hinterlassen werden oder einfach herumliegen, als Wurfgeschosse verwenden. Dies ist zwar nicht sehr effektiv, aber in manchen Fällen sehr zu empfehlen. Übrigens: Sollte man weite Sprünge auch im x-ten Anlauf nicht schaffen, dann hilft nur noch die wie eine Chamäleonzunge nach vorne schießende Kette, an der man sich beispielsweise über einen Fluß schwingen kann.

Jump&Run wie gehabt?

Was das Spiel von Super Mario 64 unterscheidet, sind die gut gemachten Echtzeitkampfeinlagen, die wesentlich zahlreicheren Dialoge (nur in wenigen Fällen mit Sprachausabe) und die häufig

Die Unterhaltungen werden in der PAL-Version zumindest in englischer Sprache abgehalten. Deutschte Texte hätten die Kosten erhöht.

In Räumen wird in der Regel eine feststehende Kamera in einer Raumecke verwendet.

Die Duelle mit diesem Riesengegner sind grafisch besonders beeindruckend. Dazu nimmt man in einem Riesenroboter Platz und zieht den Obermotz mit Stahlarmen an sich heran.

Einige schöne, in Echtzeit berechnete Zwischensequenzen zeigen, was mit einem 128 MBit-Modul möglich ist. Die im typischen Japano-Stil gehaltenen Charaktere sehen sehr witzig aus.

anzutreffenden Läden, in denen man sich mit den mühsam verdienten Münzen Extrawaffen kaufen kann. Bis man sämtliche Ortschaften, der in einer Übersichtskarte zoombaren Insel kennengelernt und alle Rätsel gelöst hat, vergehen definitiv einige Wochen, insbesondere wenn man des Japanischen nicht mächtig ist und lange Zeit im Dunkeln tappt. Die Dörfer selbst sind grafisch hervorragend gemacht und stecken voller herumtippelnder, meist friedlicher Bewohner. Aufpassen muß man nur, wenn einige wie vom Blitz getroffen losstürmen, denn dann wollen sie einem in der Regel Geld und/oder Gesundheit klauen. Befindet man sich irgendwo zwischen zwei Dörfern auf einem längeren Fußmarsch, muß man noch weitaus vorsichtiger sein, denn dann jagen einem auch noch einige eigenartig gestaltete Hunde nach, die nach ihrer Niederlage jedoch meist Gesundheitspunkte oder Goldmünzen übrig lassen. Die Höhepunkte des Spiels sind die spektakulären Duelle mit Riesengegnern, die man aus einem Fahrzeug heraus bekämpft.

Die behäbige Kameraführung stört manchmal den Spielfluß.

Die Übersichtskarte der Insel läßt sich problemlos zoomen.

Perfekte Technik?

Abgesehen von der grundsätzlich sehr guten technischen Gestaltung mit schönen Polygon-Figuren und detaillierten Texturen wollen wir einige kleine Kritikpunkte nicht unerwähnt lassen: Aufgrund der etwas ungeschickten Kameraführung muß man, teils recht häufig, in eine Richtung springen, die man nicht überblicken kann. Außerdem kommt es beim Drehen des Bildschirms regelmäßig zu unschönen Ruckeleinlagen, wobei das Spiel ansonsten absolut flüssig abläuft. Zu guter Letzt fanden wir auch die Abspeicher-Funktion etwas umständlich, was aber auch an unseren mangelnden Japanisch-Kenntnissen gelegen haben kann. Aus diesem Grunde empfehlen wir auch, die Veröffentlichung der PAL-Version abzuwarten, die zumindest mit englischen Texten aufwarten kann. Erscheinen wird das Spiel vermutlich im 2.Quartal'98.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Goemon ist der erhoffte Action-Adventure-Hit für das Nintendo 64. Wunderschöne Optiken, komplexe Welten und abwechslungsreiches Gameplay garantieren wochenlangen Spielspaß. Würden wir die zahlreichen japanischen Dialoge verstehen, wäre durchaus eine höhere Gesamtwertung drin. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Goemon
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	–
Save Game:	Ja
Hersteller:	Konami
BRD Release:	1. Halbjahr'98
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel-hoch

IMPORT

Grafik: 83%
Sound: 77%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: **83%**

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

3D-Shoot 'em Up, 1-4 Spieler, Rare

GOLDEN EYE 007

N-ZONE HIT

Wer von Spielen zu Kinohits nicht viel hält, wird von der technisch perfekten Rare-Produktion zum letzten Bond-Film eines besseren belehrt. Kein anderer 3D-Shooter bietet derart ausgetüftelte Levels und hervorragende Grafiken!

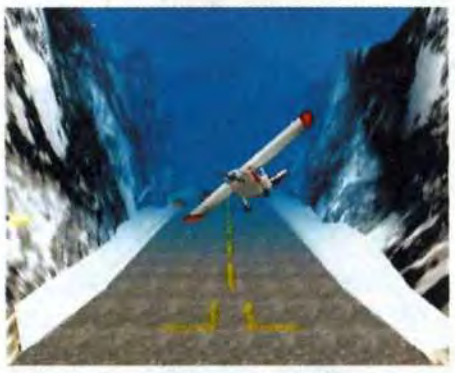
Schon der Auftakt macht klar, daß GoldenEye 007 kein billiger Schnellschuß ist. Der berühmte James Bond-Vorspann kommt nämlich derart realistisch rüber, daß man sich fast wie im Kino fühlt und auf den folgenden Film wartet. Hier erwartet einen im Anschluß allerdings die Auswahl eines von acht Charakteren, die man aus dem Film kennt. Bevorzugt wird man natürlich in die Haut von Geheimagent und Frauenheld James Bond schlüpfen, der übrigens ebenso wie die anderen Figuren mit digitalisierten Gesichtstexturen versehen wurde. Die Wahl des Schwierigkeitsgrades (Easy, Medium, Hard) ist bei diesem Spiel ausnahmsweise von großer Bedeutung.

Ein Beispiel: Im ersten Level hat man eigentlich nur den berühmten Bungee-Sprung zu vollführen, was im Easy-Modus kein Problem ist, denn den alarmierten Wachen entkommt man auf alle Fälle. Auf Medium und Hard wird aber ein ausgelöster Alarm zur Katastrophe, man hat dann nämlich gleich vier verschiedene Aufgaben zu lösen. Daran läßt sich auch schon der Unterschied zu anderen 3D-Shootern ausmachen. In GoldenEye 007 muß man immer bedenken, welche Wirkungen ein lauter Schuß haben könnte, wo Überwachungskameras stehen und wie man die einzelnen Personen ausschaltet. Es ist kein dumpfes Shooting-Game, sondern ein intelligent gemachtes Agenten-Spektakel. Dafür bekommt man jedoch auch Action-Genuß vom feinsten, wie man ihn nur selten erlebt.

Alles drin, alles dran!

Die Programmierer versuchten so gut wie alle Elemente des Films in das Spiel zu packen. So garantieren faszinierende Szenarien wie der kubanische Dschungel, der Damm, die Straßen von Petersburg und der Bunker in Severnaya optische und spielerische Abwechslung, wie man sie sich auch von Turok 2 erhoffen darf. Das Game läuft zwar nicht in der höchsten Auflösung ab, wie wir vor zwei Monaten fälschlicherweise gemeldet haben, allerdings haben die Texturen eine wesentlich höhere Auflösung als normalerweise, was zu diesem Eindruck führt. Selbst wenn man beispielsweise ganz nah vor einer Mauer steht, sieht man immer noch einige Details und nicht etwa einen verwaschenen Pixelhaufen. Dazu kommt auch noch, daß der berüchtigte Nebel fast überhaupt nicht vorkommt und man immer ein atemberaubend großes Blickfeld hat. Die kom-

Im Spiel kommen natürlich alle wichtigen Szenarien aus dem jüngsten Kinofilm vor.



Ab 7. November wird das Rumble Pak-Spiel in England als PAL-Version erhältlich sein, die von guten Händlern auch hierzulande geführt wird.

Alleine schon durch die höhere Auflösung der Texturen macht GoldenEye 007 einen wesentlich eleganteren Eindruck als beispielsweise Shadows Of The Empire.

plett digitalisierten Soundeffekte garantieren ebenfalls eine sehr realistische Atmosphäre.

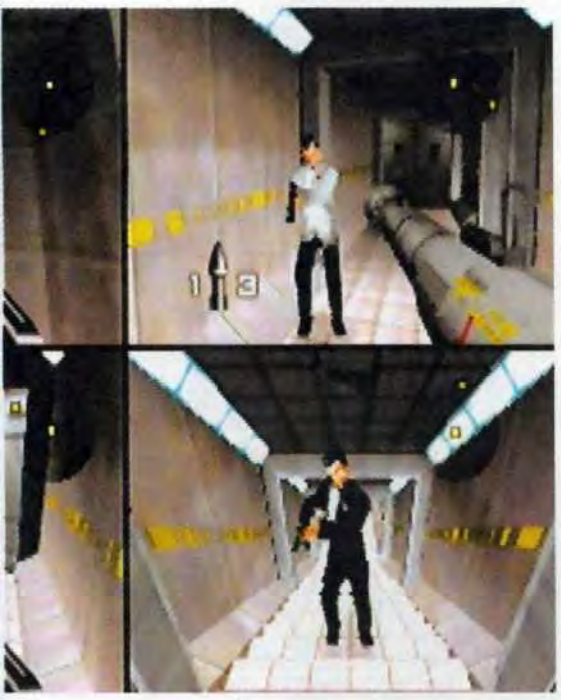
Multiplayer-Mode inklusive!

Langsam, aber sicher kommt kein ernstzunehmendes N64-Spiel mehr ohne einen Mehrspieler-Modus aus. Neben dem ultraflüssigen 2-Spieler-Duell gibt es hier sogar ein technisch kaum weniger gut gelungenes 4-Spieler-Shoot-Out, das man sogar in 11 verschiedenen Szenarien (Temple, Complex, Caves, Library, Basement, Stack, Facility, Bunker, Archives, Caverns u. a.) austragen kann. Hat man das Spiel einmal mit einem der acht Charaktere beendet, kommen freundlicherweise weitere Bösewichte und Darsteller aus der Bond-Reihe hinzu, darunter namhafte Charaktere wie Mayday, Jaws, Odd Job, Baron Samedi oder die Moonrakers-Soldaten.

Alle Polygon-Figuren wurden mit originalgetreuen Gesichtstexturen verkleidet.

Daß man sogar in einem Panzer herumfahren kann, steigert die Begeisterung für dieses Spiel beinahe ins Unermeßliche und zeugt von der Detailbesessenheit der Entwickler. Selbst jeder einzelne Schuß hinterläßt dauerhafte Spuren oder zerfetzt einen Notizblock. Übrigens, je nachdem, wie schnell man wie viele Levels gelöst hat, erweitern sich die Secret Options. Im Donkey Kong-Mode wird man beispielsweise Charaktere mit großen Köpfen und langen Armen rumlaufen sehen! Der etwas geringe Umfang wird dadurch mehr als ausgeglichen.

Hier muß man ausnahmsweise nicht mehr überlegen, was man machen soll: Ein schneller Schuß ist nur zu empfehlen!



Der Vierspieler-Modus darf in 11 verschiedenen Stages ausprobiert werden. Erfreulicherweise wird der Screen im 2-Spielermodus nur auf 2 Hälften aufgeteilt, während er in Lylat Wars generell geviertelt wurde.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Kein Zweifel – GoldenEye 007 ist das 3D-Actionspiel des Jahres, das Turok, Shadows Of The Empire & Co. alt aussehen läßt. Die insgesamt 18 superb designten Levels sind spielerisch enorm abwechslungsreich und begeistern mit einer hervorragenden Optik, die ohne den berüchtigten Nebeleffekt auskommt. Shoot 'em Up-Fans müssen sich im November eine PAL-Version aus England besorgen! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	GoldenEye 007
Genre:	3D-Shoot 'em Up
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	16+2
Save Game:	Ja
Hersteller:	Rare
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	gering

IMPORT

Grafik: 87%
Sound: 74%
Dauerspaß: 90%

Gesamtwertung: 88%

Denkspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

TETRISPHERE

Das klassische Spielprinzip von Tetris ist wohl die meistkopierte Grundidee überhaupt. Anders als viele recht eintönige und langweilige Clones vermag das dreidimensionale Tetrisphere jedoch rundherum zu begeistern...

Bei Nintendos neuem Titel gilt es nicht etwa, wie in Tetris ganze Ebenen oder Reihen lückenlos mit Puzzleteilchen zu füllen, damit sich diese danach auflösen. Vielmehr muß man auf mindestens zwei gleiche Steinchen, die sich an einer Seite flächendeckend berühren, ein weiteres abwerfen, um diese zu beseitigen. Nachdem man sich mit dem Gameplay entsprechend vertraut gemacht hat, lassen sich großflächige Kettenreaktionen auslösen, die in Form eines sogenannten Combo-Counters punktetreich in die Gesamtwertung eingehen. Da sich das Ganze nicht auf einem zweidimensionalen Playfield abspielt, sondern die Steine kugelförmig angeordnet sind, benötigt man einerseits ein gewisses dreidimensionales Vorstellungsvermögen, andererseits hat man dennoch das Gameplay schnell im Griff, da anfänglich nur jeweils zwei verschiedene Steinchentypen pro Stage vorkommen und der Cursor für den Abwurf eines neuen Blocks entsprechend blinkt, wenn die gewählte Position korrekt ist. Von 13 fetzigen Soundtracks untermalt, die fast schon als Techno einzuordnen sind, sorgen fünf Spielmodi mit teilweise bis zu 100 Stages für langanhaltenden Spielspaß. So muß man zum Beispiel im Rescue-Mode eingeschlossene Bots (= Abwurfroboter für die Steinchen – hiervon gibt es übrigens sieben verschiedene!) befreien, im Puzzle-Mode kunstvoll aufeinandergestapelte Türme mit begrenzten Moves komplett auflösen und im 2-Player-Mode bzw. gegen den CPU schneller als der Gegner den Kern der Kugel freischaufeln. Bereits liegende Blöcke können nachträglich noch verschoben werden, sofern sie nicht von anderen Teilchen eingekeilt sind. Mit sogenannten Advanced-Tactics lassen sich 2-fach- und 3-fach-Wertungen usw. erzielen, und vervollkommnet wird der Spielspaß schließlich noch mit diversen Magic-Items wie Elektromagneten, Bomben und Feuerwerkskörpern, die große Löcher in die Kugel reißen und so das Vorankommen beschleunigen.

Oliver Preißner

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 1. HALBJAHR '98

Mittels einer Silvesterrakete läßt sich ein großes Loch in die Steinmauer sprengen.

Für das Einzelspiel findet man fünf Spielvarianten mit insgesamt über 300 Levels vor.

Im Wettstreit gegen den Computer wird die Kugel immer wieder mit besonders harten Schalenteilen verstärkt.

Im Puzzle Game hat man nur die exakt notwendige Anzahl an Moves zur Verfügung, um alle Steine zu beseitigen.

Wenn man sich bis zum Kern der Kugel vorgearbeitet hat, gelangt man normalerweise in die nächste Stage.

MEINE MEINUNG!

Obwohl das Spielprinzip von Tetrisphere eher Ähnlichkeiten zu Columns als zu Tetris aufweist, besitzt es dennoch einen enormen Suchtfaktor. Die unterschiedlichen Levels und Game-Modes unterscheiden sich spieltechnisch gesehen nur geringfügig voneinander, was den Spaß an dieser dreidimensionalen Steinerei aber kaum mindert. . *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Tetrisphere
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	300+
Save Game:	Ja
Hersteller:	Nintendo
BRD-Release:	1. Halbjahr '98
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 48%
Sound: 72%
Dauerspaß: 79%

Gesamtwertung: **76%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

WAS BEDEUTET WAS?

1. Im Spielelexikon der letzten, übrigens wie immer sehr guten N-Zone stellte ich fest, daß manche Spiele in den Übersichtslisten neuerdings mit anderer Farbe gedruckt werden. Was bedeutet dies?

N-ZONE Um euch die Mühe zu ersparen, jeden Monat die Neuerungen und Änderung mühsam heraussuchen zu müssen, drucken wir in den Übersichtslisten die Titel mit einer anderen Farbe, bei denen sich etwas geändert hat (erklärt wurde dies in der Fußzeile).

2. Im Spielelexikon wird häufig von Release, Quartal und tba. gesprochen. Was bedeuten diese Begriffe?

N-ZONE Release steht für Veröffentlichung, tba. für das englische "to be announced", d. h. daß es noch angekündigt werden muß. Quartal ist ein gängiger Ausdruck für ein Vierteljahr. Das 1. Quartal eines Jahres geht von Januar bis März, das zweite von April bis Juni, das dritte von Juli bis September, das vierte von Oktober bis Dezember. Weitere Begriffe werden übrigens in der Fußzeile am unteren Rand des Spielelexikons erklärt.

Jessica Ballet, Untermentingen

MEHR NES?

Ich habe bisher jede N-ZONE gelesen und werde das Heft auch bald abonnieren. Auf jeden Fall übertrifft euer Magazin die anderen Hefte weitaus. Die Berichte sind einfach besser als in anderen Heften. Auch der Preis ist Spitze. Ich fände es auch gut, wenn ihr (wenigstens auf einer halben Seite) etwas über das NES bringen würdet, da ich mir sicher bin, daß es auch noch Leser gibt, die ein solches Gerät haben. Ich habe übrigens alle deutschen Konsolen von Nintendo.

N-ZONE Sicher, auf unserem Titel steht "Das Magazin für alle Nintendo-Systeme", doch damit meinen wir natürlich Geräte, die hier in Deutschland eine Rolle spielen. Da es für das NES schon seit Jahren keine Neuerscheinungen mehr gab, gibt es auch nichts, worüber wir berichten könnten. Das gleiche gilt für den Virtual Boy, der übrigens nie offiziell in Deutschland erschienen ist. Nachdem auch die Anzahl an Neuveröffentlichungen für das SNES ständig sinkt, ist es außerdem fraglich, ob wir die halbe Seite SNES-News 1998 beibehalten können.

Dennis Krahl, Fulda

SONDERAKTIONEN

Ich lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe (nun ja, zugegeben, soo viele Ausgaben gibt es bisher ja noch nicht...) und finde die N-Zone einfach klasse, besonders auch den Preis. Wünschenswert wäre vielleicht noch ein Video, wie das diverse andere Zeitschriften bieten, wobei der Heftpreis natürlich auch steigen könnte. Vielleicht könntet Ihr doch eine Ausgabe mit und eine ohne Video rausbringen, wie das manche PC-Zeitschriften tun (mit oder ohne CD).

N-ZONE Ein Video ist viel zu teuer (fünfmal so teuer wie eine CD), es läßt sich nicht sinnvoll füllen, es bringt wenig Informationen und wird von der Leserschaft nicht akzeptiert, wie unsere Mitbewerber feststellen mußten. Wir investieren unsere Mühe lieber in jede Zeile des Heftes, das ist wichtiger und wird von den Lesern belohnt. Wenn wir Sonderaktionen machen, dann nur etwas, was auch wirklich ein Plus an Informationen bringt.

2. Wird es, außer von Wave Race 64 und Mario 64, noch andere Rumble Pak-unterstützende Neuauflagen geben und werden die wohl auch in Deutschland erscheinen?

N-ZONE Es gibt eine Shindou-Version von Mario Kart 64, ob die aber jemals erscheint, ist fraglich. In Deutschland wird wohl nichts veröffentlicht.

3. Wird F1 Pole Position 64 die Rumble Funktion des neuen Mad Catz Lenkrads unterstützen bzw.

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

unterstützt es überhaupt das Rumble Pak?

N-ZONE F1 Pole Position unterstützt das Rumble Pak gar nicht.

4. Wird man bei F1PP64 im Regenrennen ähnlich wie bei Psygnosis F1 Gischt sehen, oder wird Regen nur durch dunkle Wolken und Nebel dargestellt?

N-ZONE Gischt und Rauchwolken sind die grafischen Höhepunkte des Spiels.

5. Gibt es in der überarbeiteten Version von F1PP64 endlich realistische Fahrzeugcrahs?

N-ZONE Leider nein.

6. Ist „Anfang Oktober" jetzt wirklich der hundertprozentige Releasetermin von Star, äh sorry, Lylat Wars?

N-ZONE „4. Oktober" lautet der genaue Termin, sofern Nintendo nicht seine Pläne ändert.

7. Wie ihr evtl. wißt, gibt es bei AOL das Videospieleforum. Jeden Montag ist dort eine Konferenz. Anfang Juni waren dort zwei Redakteure anderer Videospielezeitschriften zu Gast, hätte von Euch denn keiner mal Lust, eine Stunde dort vorbeizuschauen?

N-ZONE Da wir keinen AOL-Zugang haben, ist dies leider nicht möglich. Häufig sind wir jedoch im Dt. Videospiele-Forum von Compuserve anzutreffen.

Christopher Lorenz, AOL.COM

DIVERSES

1. Blast Corps sollte doch Mitte bis Ende August erscheinen. Ich habe aber sämtliche Händler hier und in Deutschland abgefragt und bin dabei bis München gekommen, doch keiner hatte das Spiel in der PAL-Version. Wann gibt es das Spiel endlich zu kaufen?

N-ZONE Das Spiel wurde nach mehreren Verschiebungen am 1. September veröffentlicht. Wir liefern euch immer die aktuellsten Termine, die zum Redaktionsschluß verfügbar sind, wenn die Publisher ihre Pläne aber kurzfristig ändern, stehen wir dem natürlich machtlos gegenüber.

2. Wieso bringt ihr immer Komplettlösungen zu Spielen, die es noch nicht zu kaufen gibt (z. B. Lylat Wars oder Blast Corps)?

N-ZONE Grundsätzlich sind wir der Auffassung, daß eine Komplettlösung mehr bringt, wenn man sie schon hat, bevor man das Spiel kauft. Hat man nämlich erst einmal ein Spiel, dann braucht man möglicherweise einen Monate später keine Komplettlösung mehr. Zusätzlich gingen wir lange Zeit davon aus, daß Lylat Wars im September veröffentlicht wird.

3. Gibt es in Deutschland oder Österreich die englische bzw. deutsche Uncut-Version von Turok: Dinosaur Hunter zu kaufen?

N-ZONE Nicht offiziell. Wir persönlich raten auch vom Kauf dieser Versionen ab, da sonst das Risiko besteht, daß das ganze Spiel indiziert wird, wenn ein Jugendamt diese Variante bei einem Importhändler findet. Außerdem, diese Versionen haben nicht die tollen deutsche Texte und machen auch nicht mehr Spaß.

4. Warum schreibt ihr bei einem indiziertem Spiel "Indiziert" hin und nicht einen veränderten Namen?

N-ZONE Ganz einfach: Zum einen hören sich die verunstalteten Namen äußerst töricht und kindisch an, außerdem kann man dies dennoch als Werbung für indizierte Titel auslegen, womit wir die Beschlagnahmung des Heftes riskieren.

5. Könnt ihr mir einen guten Händler (oder Versand) nennen, der Import-Spiele verschickt, denn so würde ich früher an die Spiele kommen!?

N-ZONE Leider dürfen wir dir an dieser Stelle keinen speziellen Händler nennen, eine Lektüre der Anzeigen hilft hier weiter. Übrigens: Amerikanische oder japanische NTSC-Spiele laufen nicht grundsätzlich auf deutschen PAL-Geräten. Hat man einen Adapter, läuft auch nur eine begrenzte Anzahl.

Christof Sperl, Braunau am Inn, Österreich

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Diddy Kong Racing)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Fallst du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Falls du N-Zone gerade zum ersten Mal gekauft hast, was war derGrund dafür?
_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Inhaltsseite (S. 3)	___	❑	❑	❑
Japan-News (S. 4)	___	❑	❑	❑
USA-News (S. 6)	___	❑	❑	❑
IFA-Bericht (S. 8)	___	❑	❑	❑
Tomb Raider 64-Interview (S. 10)	___	❑	❑	❑
Zelda 64-Bericht (S. 11)	___	❑	❑	❑
Diddy Kong Racing (S. 12-14)	___	❑	❑	❑
Olympic Winter Games (S. 15)	___	❑	❑	❑
G.A.S.P. (S. 16)	___	❑	❑	❑
F-Zero 64 (S. 19)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 20-21)	___	❑	❑	❑
Goemon-Test (S. 30-31)	___	❑	❑	❑
GoldenEye 007-Test (S. 32-33)	___	❑	❑	❑
Lylat Wars-Lösung (S. 58-62)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 38-40)	___	❑	❑	❑
T & T Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 10/97)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname_____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 10• Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Das wurde auch Zeit, daß hier mal frischer Wind in die Bude kommt! Endlich mal ein neues Hammer-Spiel, das zudem auch noch voller Cheats und Codes steckt. GoldenEye 007 hat das Zeug zum Renner in unserer Rubrik. Eine Komplettlösung ist ein Muß (sie folgt noch!), Cheats & Codes gibt es massenhaft und die engen Gänge und die hohe Anzahl an Levels bergen mit Sicherheit noch einige Geheimnisse, die wir und ihr im Laufe der Monate sicher lösen werden. Diesen Monat sind wir aber schon ganz schön weit vorgedrungen – überzeugt euch selbst! Michael Erlwein

GOLDENEYE 007 (USA)

Extra-Levels

Aztec: Man muß das Spiel im „Agent"-Schwierigkeitsgrad durchspielen, um an diesen Level zu kommen.

Egyptian: Hier muß es schon der „00 Agent"-Modus sein, erst dann bekommt man diesen Zusatz-Level zur Auswahl.

Zeit-Cheats

Es gibt für jeden Level in den verschiedenen Schwierigkeitsstufen auch unterschiedliche Codes, die dann in Form eines Cheat-Menüs eingegeben werden können. Hier einige Beispiele:

Level 1 – Dam – Du mußt den ersten Level im „Secret Agent"-Schwierigkeitsgrad in unter 2 Min. 40 Sek. schaffen. Dafür bekommst du den Paintball-Modus. In diesem Modus gibt es anstatt von Einschußlöchern bunte Flecken, wenn die Kugeln ein Objekt oder einen Gegner treffen.

Level 2 – Facility – Schaffst du den zweiten Level im „00 Agent"-Schwierigkeitsgrad in unter 2 Min. 5 Sek., so bekommst du dafür Unbesiegbarkeit spendiert.

Level 3 – Runway – Wenn du unter 5 Minuten bleibst, so bekommst du den DK-Modus. Dadurch schwillt dein Kopf an, und deine Arme werden etwas länger (DK = Donkey Kong, also

Affenmodus). So sind auch alle Gegner gut zu treffen, da die mögliche Trefferfläche größer ist.

Level 4 – Surface – Hier mußt du wieder im „Secret Agent"-Schwierigkeitsgrad spielen und den Level in unter 3 Min. 30 Sek. schaffen. Dafür bekommst du dann zwei Granatwerfer in die Hände.

Level 5 – Bunker – Nimm den „00 Agent"-Schwierigkeitsgrad und beende den Level in unter 4 Min.; du bekommst dafür diesmal sogar zwei Raketenwerfer in die Hände.

Level 6 – Silo – Kurzfassung: „Agent"-Schwierigkeitsgrad, unter 3 Min. bleiben, Belohnung: Turbo-Modus.

Level 7 – Frigate – „Secret Agent"-Schwierigkeitsgrad, unter 4 Min. 30 Sek., Belohnung: eine Option, mit der man den Radar im Battle-Modus abschalten kann.

Level 8 – Surface 2 – „Secret Agent", unter 4 Min. 15 Sek., Belohnung: Mini-Bond.

Level 9 – Bunker 2 – „Agent"-Schwierigkeitsgrad, unter 1 Min. 30 Sek., Belohnung: Wurfmesser in beiden Händen.

Level 10 – Statue Park – „Secret Agent"- Schwierigkeitsgrad, unter 3 Min. 15 Sek., Belohnung: schnelle Animationen.

Level 11 – Archives – „00 Agent"- Schwierigkeitsgrad, unter 1 Min. 20 Sek., Belohnung: Unsichtbarkeit.

Level 12 – Streets – „Agent"-Schwierigkeitsgrad, unter 1 Min. 45 Sek., Belohnung: Feindraketen.

Level 13 – Depot – „Secret Agent", unter 1 Min. 30 Sek., Belohnung: langsame Animation.

Level 14 - Train – „00 Agent", unter 5 Min. 25 Sek., Belohnung: silberne PP7.

Level 15 – Jungle – „Agent", unter 3 Min. 45 Sek., Belohnung: zwei Jagdmesser in den Händen.

Level 16 – Control – „Agent", unter 10 Min., Belohnung: unendliche Munition.

Level 17 – Caverns – „Agent", unter 9 Min. 30 Sek., zwei RC-P90s00 in den Händen.

Level 18 – Cradle – „Agent", unter 2 Min. 15 Sek., goldene PP7.

Level 19 – Aztec – „Agent", unter 9 Min., zwei Laserwaffen.

Level 20 – Egyptian – „00 Agent", unter 6 Min., alle Waffen.

007 Modus

Hat man das Spiel inklusive des

„Aztec" und des „Egyptian"-Levels im „00 Agent"-Modus durchgespielt, dann steht einem der 007-Modus zur Verfügung. In diesem Modus kann man mittels einer Art Editor Einstellungen vornehmen. Dabei sind Veränderungen in der Reaktionszeit der Gegner und deren Gesundheitszustand sowie weitere interessante Sachen möglich.

Multiplayer-Extras

Im Multiplayer-Modus sind einige originelle, sinnvolle, aber auch leicht unsinnige Dinge möglich.

1. Wenn man den Multiplayer-Modus auf drei Spieler stellt und Spieler 3 Xenia anwählt, kann man dies gleich wieder beenden, dann die Spielerzahl auf 4 hochstellen und das Spiel starten. Nun spielen Spieler 3 und 4 mit Xenia.

2. Beendet man im „Agent"-Schwierigkeitsgrad den Bunker 2-, den Archive- und den Cavern-Level, so stehen im Multiplayer-Modus nun ebenfalls diese Levels zur Auswahl bereit.

3. Spielt man das ganze Spiel im „Agent"-Schwierigkeitsgrad durch, so bekommt man ab dann 33 verschiedene Charaktere im Multiplayer-Modus.

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim 2
Corner 49
Computec Verlag 18, 19, 27, 41, 63
Cross 25
Cyber Games 13
Dino Verlag 45
Fusion 61
Game Express 41
Games Island 17
Games & More 51
Games Point 43
Konami 35
Kranz 39
Media Attack 64
Nintendo 29
Speed 9
World Of Games 39
ZiRoTec 45

WORLD OF GAMES
Inh.C.Markatsch
Computer & Videospiele
75173 Pforzheim Turnstr. 6 07231-21404

NINTENDO 64

N 64 Grundgerät	299,--	Asterix & Obelix	79,90
N64 Controller	59,90	Die Schlümpfe	69,90
N64 Memory Card 5MB	49,90	Der König der Löwen	69,90
N64 Blast Corps	119,90	Das Dschungelbuch	69,90
N64 F1 Pole Position<Okt97<	149,90	Donkey Kong 1	89,90
N64 Lylat Wars >Okt97<	149,90	Donkey Kong 3	139,90
N64 Mario Kart	99,90	Empire Strikes Back	89,90
N64 NBA Hangtime	139,90	Return of Jedi	89,90
N64 Star WARS S.o.t.E.	139,90	Super Mario Kart	69,90
N64 Super Star Soccer	149,90	Super Mario World	69,90
N64 Turok auch englisch	139,90	Super Street Fighter 2	89,90
N64 Wave Race	99,90	Simcity 2000	129,90
N64 W.Grezky 3D Hockey	139,90	Lufia incl. Spieleberater	109,90
N64 Multinormadapter	69,90	Zelda	69,90
Nintendo 64 Importe			
N64 Jp Baku Bomberman	189,90		
N64 US Dark Rift	169,90		
N64 US Golden Eye 007	189,90		
N64 US Mission Impossible	189,90		
N64 US Multi Racing Champ.	169,90		
N64 US Tetrisphere 64	169,90		

Für Neuheiten bitte anrufen!!! Tel. 07231-21404 Besuchen Sie unser Ladengeschäft Turnstr. 6 zwischen Turn&Sedansplatz!
Schnellversand in 1-2 Tagen! wenn Artikel lieferbar! Preisänderungen,Irrtümer, vorbehalten! Versand p.N.N. zuzüglich DM 10,--
Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-15.00

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Nintendo 64

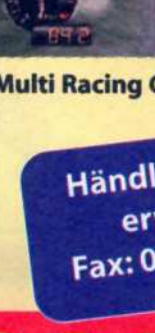
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

NINTENDO 64 299,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
GAME BUSTER 99,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL .69,-
LENKRAD MAD CATZ - NEW VERS. ..149,-
INCL. PADALE & RUMBLE-FUNKTION
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. ...34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 5 MEG 79,-
RUMBLE PAK (OKT) 34,-
BLAST CORPS 119,-
BOMBERMAN 64 (NOV) 119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 (OKT) 144,-
DIDDY KONG RACING (NOV) 119,-
EXTREME G (NOV) 144,-
F1 POLE POSITION 64 (OKT) 144,-
GOEMON (NOV) 149,-
HEXEN 64 144,-

LAMBORGHINI 64 (OKT) 149,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) (OKT) 139,-
MIT RUMBLE PAK
MADDEN 64 144,-
MARIO KART 64 89,-
MISCHIEF MAKERS (OKT) 119,-
MULTI RACING CHAMPION. (OKT) 139,-
NBA HANG TIME 129,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98(NOV) 139,-
PILOTWINGS 64 109,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER .24,80
TOP GEAR RALLY (NOV) 149,-
WAVERACE 64 99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 129,-
WCW WRESTLING (OKT) 149,-

Angebote des Monats
INT. SUPERSTAR SOCCER 64.....139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER.....119,-

LOST VIKINGS 2 69,-
LUCKY LUKE 119,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER 109,-
NBA HANGTIME 139,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT .119,-
SIMCITY 2000 129,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS ...64,-
SUPER STREETFIGHTER 2 - CLASSICS 74,-
TIM - DER SONNENTEMPEL 114,-
TOY STORY 109,-



AUS-
GEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 44,-
GLÖCKNER VON NOTRE DAME 69,-
HERCULES (NOV) 69,-
LUCKY LUKE 64,-
MOLE MANIA 44,-
MEGA MAN 4 39,-
STAR WARS 44,-
SUPERMAN (OKT) 64,-
TETRIS PLUS (SEPT) 49,-
TIM - DER SONNENTEMPEL 69,-
WWF SUPERSTARS 3 64,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Super Nintendo

ARCANOID (OKT) 69,-
CASPER 109,-
HEBEREKES POPOITTO 19,-
KIRBY'S DREAM COURSE 49,-
KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
LAMBORGHINI (OKT) 99,-

Game Boy

TOPANGEBOT
GB POCKET MIT MEGA MAN 129,-
GAME BOY POCKET 109,-
GAME BOY POCKET COLOR ED. ..109,-
(ROT,GRÜN,GELB,BLAU,TRANSPARENT)
BATTERY PACK 19,-
LINKKABEL 19,-
DONKEY KONG LAND 3 (OKT) 64,-

Multi Racing Championship 139,-

Lylat Wars (Starfox 64) 139,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

0931/3545222 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

VERSAND PER NACHNAHME 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

SHADOWS OF THE EMPIRE (D)

Turbo-Modus

Dieser Trick funktioniert nur in den Levels, in denen man mit Dash zu Fuß unterwegs ist. Wenn man nun ein Spiel startet oder lädt, dann drückt man gleich unten, Start, L-Taste und R-Taste. Leider läuft er nun auch drauf los ohne anzuhalten. Erst wenn man unten gedrückt hält, bleibt er wieder stehen.

WAVE RACE 64 (D)

Mirror-Modus

Du mußt das Spiel im Experten-Modus und mit einer Gold-Medaille durchspielen. Danach gibt es im Hauptmenü eine neue Option namens „Reverse". Nun sind sogar die Rampen von der anderen Seite aus anzufahren!

LYLAT WARS (D)

2 zum Preis von einem

Mit diesem Trick kann man seine Trefferzahl bei den Gegnern verdoppeln. Dazu muß man einfach noch weiter auf die Überreste zerschossener Gegner schießen. Dafür gibt es dann einfach einen weiteren Treffer.

Power Up in Sector Z

Sollten deine Schilde oder Flügel in Sector Z beschädigt werden, dann bleibst du bis zum „Docking Bay"-Eingang über der Maschine hinter „Great Fox". Wenn du dann am anderen Ende heraus fliegst, so ist alles wieder vollkommen in Ordnung. Umkehren kann man dann aber nicht mehr.

Neugierige Typen

Warte beim Startbildschirm von Starfox ca. 5 Sekunden, bis ein seltsamer Ton zu hören ist. Nun kannst du mit dem Controller das N64-Logo herumfahren lassen, und die Köpfe der Charaktere im Bild folgen dem Logo.

Radar-Trick

Im 2- oder 4-Spieler Modus (Battle Royal oder Point Match) kannst du vom gegnerischen Radar verschwinden, indem du so nahe wie möglich am Boden fliegst. So schleicht man sich an den Feind heran, bevor dieser die Chance hat, sich zu verteidigen.

TETRISPHERE (USA)

Cheats

In Tetrisphere gibt es viele Cheats, die allerdings mit teilweise ungewöhnlich langen Wörter aktiviert werden. Doch das macht euch ja bekanntlich nichts aus, oder?
In jedem Fall müßt ihr die Codes immer im „New Name"-Bildschirm eingeben. Benötigt man Sonderzeichen, so muß man durch gleichzeitiges Drücken der L-Taste, C rechts und C unten zwischen den Zahlen und den speziellen Zeichen umschalten.

CREDITS – damit kann man schlicht und einfach die Endsequenz sehen.
LINES – damit kann man ein Linienspiel spielen, in dem man einen guten Freund durch das Freilegen des Balles befreien muß.
G(alien head)MEBOY – einige versteckte Sounds werden zugänglich und können im Audio-Menü in den Optionen abgespielt werden.
(saturn)(spaceship)(rocket)(heart)(skull) – so kommt man an alle Levels in allen Spielvarianten.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (D)

Gretzky und die Rangers

Um gleich mit Gretzky und den Rangers spielen zu können, braucht man nur im Hauptmenü auf die Option „Play Game" gehen (noch nicht drücken!) und dann einen der gelben C-Knöpfe gedrückt halten. Während man diesen festhält, drückt man Start. Und auf geht es mit Wayne Gretzky und den New York Rangers!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP (JAP)

Ghost-Modus

Ihr müßt einfach im „Lap"-Modus die Standard-Zeit unterbieten und könnt dann in einem „Time Trial"-Modus gegen ein Geisterauto fahren, das eure Zeit darstellt (wie bei Mario Kart).

Match-Race

Du mußt im Championship-Modus alle Rennen in allen Schwierigkeitsgraden als Erster beenden, um so an den „Match-Race"-Modus zu kommen.

Geheim-Autos

Wenn du im „Match"-Race alle Kurse gewinnst, dann erscheinen die ersten beiden versteckten Autos. Besiegst du auch diese beiden neuen Gegner, so kannst du in diesen Autos gegen einen weiteren Gegner antreten. Besiegst du auch ihn, so steht auch sein Auto zur Auswahl bereit.

Mirror-Modus

Wenn man beide geheimen Rennwagen in allen drei Schwierigkeitsgraden besiegt, dann kann man die Kurse auch spiegelverkehrt fahren.

ZiRoTec

SACHSEN

Der Multimediaversand aus Sachsen

Inhaber: Frank Zierold
Ladengeschäft:
Schneeberger Str. 5
08340 Schwarzenberg

NINTENDO 64

Software

FIFA Soccer 64	108
FIFA 98 *	130
Int. Superstar Soccer	137
Mario Kart 64	81
Multi Racing Championship *	134
NBA Hang Time 64	120
Pilotwings	101
Star Wars: Shadows of the Empire	120
Super Mario 64	81
TUROK Dinosaur Hunter	134
Wave Race 64	81

Tamagotchi-Clone ab 29

Zubehör

Control Pad blau	55
Control Pad gelb	55
Control Pad grün	55
Control Pad rot	55
Control Pad schwarz	55
Control Pad transp.	55
Control Pad Verlängerung	19
Gamekiller	65
Joypad Mad Catz	69
Joystick Verlängerung	19
Memory Card 1 MB	34
Memory Card 5 MB	74
Rumble Pack	39
Multinorm Adapter	29
RF Unit N64	35

Bestellannahme rund um die Uhr:
Telefon/Anrufbe.: 03774/27003 T-Online: zierold#
Fax: 03774/27004 e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

Gameboy

Batman	29
Batman-Return of the Joker	26
Bomb Jack	26
Casper	52
Gremlins 2	26
Hugo	52
Matthias Sammer Soccer	52
Max	26
Megaman 4	26
Pop up	26
Speedy Gonzales	26
Spy vs. Spy	52
Sunsoft Grand Prix	26
Tim-Der Sonnentempel	52
Toshinden	52
Waterworld	52

Wir führen auch Software für PC und SONY PSX

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. Mwst. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Postgebühr), ab 250 DM versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

Game Express präsentiert:

Resident Evil Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90101	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe L	149,- DM
90102	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe XL	149,- DM
90103	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe L	89,- DM
90104	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe XL	89,- DM
90105	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. L	39,- DM
90106	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. XL	39,- DM
90107	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90108	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90109	T-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90110	T-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90111	CAP mit Resident Evil Logo	39,- DM

C & C Merchandise

Art.-Nr.	Artikel	Preis
90001	T-Shirt mit Logo Größe L	34,90 DM
90002	T-Shirt mit Logo Größe XL	34,90 DM
90003	Sweatshirt mit Logo Größe L	69,00 DM
90004	Sweatshirt mit Logo Größe XL	69,00 DM
90005	Bomberjacke mit Logo Größe L	129,00 DM
90006	Bomberjacke mit Logo Größe XL	129,00 DM
90007	Strickmütze mit C&C-Stick	39,90 DM
90008	CAP wie Strickmütze	34,90 DM
90009	Aufnäher	14,90 DM
90010	Rucksack	69,00 DM
90011	Uhr mit Leuchtfunktion	99,00 DM
90012	CD-Holder	24,90 DM
90013	PIN COLLECTION mit 4 Pins	29,90 DM
90014	Mousepad C&C 2	9,90 DM
90019	Mousepad Soviet	9,90 DM
90020	Mousepad Allied	9,90 DM
90021	T-Shirt mit Logo Größe XXL	34,90 DM

Händleranfragen erwünscht!

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei
Game Express
Merchandise & More
Theodorstr. 42-54
22761 Hamburg
Tel. 040/57193333
Fax 040/57193335

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer zzgl. Verpackungs- und Versandkosten.
Bei einem Bestellwert über 250,- DM erfolgt die Lieferung frei Haus.
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.
Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM.
Textilien auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen.
Versand nur in Deutschland.

Der schwierige Weg

LYLAT WARS

Wenn du im letzten Monat unseren Lösungsweg befolgt hast, ist es dir sicher gelungen, das Star Fox-Team über den einfachen und den mittelschweren Weg nach Venom zu geleiten. Deine Führungs- und Flugkünste sollten sich inzwischen allerdings so weit verbessert haben, daß du dich in diesem Monat am schwierigen Weg versuchen kannst.

Der schwierige Weg

Sector Y Level: Medaille für 150 Treffer

In diesem Weltraumsektor machen dir mehrere große Roboter das Leben schwer – sie können eine ganze Menge Treffer einstecken, bevor sie das Zeitliche segnen, hinterlassen aber kaum Goodies. Benutze das Laser-Lock, um die Kerle zu erledigen, und wende dich dann dem kleineren, schwächeren Raumschiff zu, von dem du die meisten Treffer bekommst.

Der Level läßt sich schon mit wenig Übung relativ leicht bewältigen – es geht eigentlich nur darum, auf alles zu schießen, was einem über den Weg läuft, und sein Team zu beschützen.

Man kann hier eine Reihe verschiedener Mini-Pfade einschlagen, die alle mit ihren eigenen Gegnern und Power-Ups aufwarten. Beobachte deine Team-Mitglieder, um zu sehen, wo sie abbiegen. Achte auf die großen Gruppen feindlicher Schiffe – hier ist eine gute Gelegenheit, deine Bombe einzusetzen. Dabei mußt du allerdings schnell sein, damit sie im richtigen Moment detoniert und den größtmöglichen Schaden anrichtet.

Schwieriger Weg

Um auf dem schwierigen Weg weiterzumachen, sammelst du 100 Treffer und landest dann im Aquas-Level. Bis du zu den Endgegnern kommst, mußt du mindestens 85 Treffer gesammelt haben.

Mittlerer Weg

Wenn du es nicht schaffst, 100 Treffer zusammenzubekommen, gelangst du nach Katina auf die mittelschwere Route.

Boss

Zunächst wirst du von zwei Robotern angegriffen. Sie stürzen sich nicht gemeinsam auf dich, konzentriere dich also darauf, erst den einen und dann den anderen zu zerstören. Weil die Endgegner sehr wendig sind, mußt du deine Bremsen und die Buttons zum plötzlichen Umdrehen einsetzen, damit du die Kerle stets im Auge behalten kannst. Obwohl das Laser-Lock nicht den kraftvollen Laser-Pulse aufschaltet, richtet es dennoch eine Menge Schaden an, wenn man den Gegner trifft.

Nachdem du die ersten beiden Roboter erledigt hast, taucht ein dritter auf, der noch tougher und schneller ist. Wende die gleiche Technik an wie bei den beiden anderen Robotern. Man kann sich aber auch ganz an den Rand des Bereichs begeben und dann nach innen zurückfliegen. Wenn du deinen Radar benutzt, kannst du den Feind aus der Ferne orten, bremsen und nach Herzenslust feuern. Manchmal kehrt der Boss zu seinem Schiff zurück – ein guter Moment zum Angriff, denn dann bewegt er sich nicht. Wenn du alle drei Roboter schnell zerstört, bekommst du 18 Trefferpunkte gutgeschrieben, je länger du brauchst, umso weniger Punkte bekommst du dafür.

Aquas Level: Medaille für 150 Treffer

Hier begeben sich Star Fox und sein Team ins Wasser. Zu deiner Hilfe gibt's hier unbegrenzt Torpedos, die du auch in allen Fällen einsetzen solltest. Die Torpedos schalten sich selbst aufs Ziel auf, so daß du dich nicht ums Zielen kümmern mußt. Sie helfen außerdem, dir den Weg auszuleuchten, so daß du nahende Hindernisse rechtzeitig erkennst. Um die Medaille zu ergattern, solltest du deinen Finger stets fest auf der Bremse lassen und dann Torpedo und Laser gleichzeitig abfeuern. Schwenke von rechts nach links, dann erwischst du fast alles. Es gibt auch Power-Ups, die dir weiterhelfen – man findet sie meist, wenn man die Muschel aufgeschossen hat, und in den Säulen der Unterwasser-Ruine. Wenn du unter heftigem Beschuß bist, machst du eine Rolle, damit die Schüsse von dir abprallen.

Boss

Die riesige Muschel greift mit ihren Kugeln und Würmern von allen Ecken aus an, aber bevor du angreifst, mußt du die Krebse auf ihrer Schale zerstören. Dies ist nicht allzu schwierig, und du kannst dich bald ganz auf die Muschel konzentrieren. Schieße mit gut getimten Torpedos auf die zwei Muskeln und wende dich dann dem Auge der Muschel zu. Du richtest hier Schaden an, solange das Auge geöffnet ist, aber wenn du auf diesen Moment wartest, hast du genug damit zu tun, den Attacken der Muschel auszuweichen. Wenn du mehr Energie brauchst, zerschießt du die Kugeln, denn sie geben gelegentlich ein Gesundheits-Power-Up frei. Von hier aus führt nur ein Weg weiter: der schwierige Weg nach Zoness.

Zoness: Medaille für 250 Treffer

Ein interessanter Level mit ein paar guten Hindernissen, an denen man seine Flug- und Schießkünste vervollkommnen kann. Um die 250 Treffer zusammenzubringen, mußt du auf den Bremsen bleiben und soviele der zahlreichen Feinde ausschalten wie nur irgend möglich. Führe Rollen aus, um extremen Schaden zu vermeiden, und bewege dich so viel wie möglich, während du deinen Laser benutzt.

Schwierige Wege

Die Sache ist geradlinig genug: Schieße alle Suchscheinwerfer ab. Das hört sich vielleicht am Anfang noch schwierig an, denn es scheint wirklich eine Unmenge dieser Lichter zu geben, aber mit Hilfe der Bremsen und des aufschaltbaren Lasers erwischt du schon ohne Probleme eine ganze Menge. Tiefer im Level bekommst du es mit mehr Hindernissen zu tun, besonders wenn sich die Scheinwerfer hinter verschlossenen Toren befinden. Um trotzdem ranzukommen, schießt du auf beide Seiten des Tors – dort siehst du zwei Räder. Zerschieße eines der oberen, und das Tor öffnet sich, so daß du den Suchscheinwerfer abschießen und deinen Weg fortsetzen kannst. Kat wird dich auch unterstützen – solange du nicht auf sie schießt! Denke daran, daß du das Team lebend durch diesen Level bringen mußt, wenn du auf dem schwierigen Weg weitermachen willst – greife den anderen also unter die Arme, wann immer es nötig ist. Von Zeit zu Zeit hat einer von ihnen einen gegnerischen Fighter am Hals – benutze den Aufschaltmechanismus, um ihn zu erledigen. Schieße die großen Vögel und Spinnen möglichst früh ab, um für jeden bis zu 5 Trefferpunkte zu kassieren.

Mittelschwerer Weg

Wenn du einen der Suchscheinwerfer verfehlst, gelangst du in den Macbeth-Level.

Boss

Zuerst fragst du dich vielleicht, wo der wunde Punkt dieses Endgegners liegt, aber die Antwort liegt direkt vor dir. Die wichtigste Waffe ist hier die Bombe, die man bekommt, wenn man die Kanonenkugeln zerstörst, die auf einen abgefeuert werden. Versuche, das Maximum von neun Bomben einzusammeln, und schieße dann auf die beiden Arme links und rechts von der stacheligen Kugel. Sobald du mit diesen fertig bist, wendest du dich den Kanonen zu. Wenn eine der Kanonen zerstört ist, wird sich der Boss umdrehen, und der Kran fällt herab. Schieße auf den Kran – mit drei genauen Bomben-Treffern sollte die Sache erledigt sein, andernfalls erhebt der Boss seinen Arm aus dem Ozean. Nun schießt du die letzte Kanone ab, bevor die Stachelkugel auf dich abgefeuert wird. Gehe der Attacke aus dem Weg und feuere den Rest deiner Waffen ab, um schließlich den Sieg davonzutragen...

GAMERS POINT
..... Section NINTENDO 64

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör ..Software I - ... . Software II -.

Konsole	299,00	Baku Bomberman 64	*	Multi Racing Championship	*
Memory Card DATEL PLUS	49,85	Blast Corps	*	NBA Hang Time	129,85
Memory Card DATEL 5 MEG	79,85	Body Harvest	*	Pilotwings 64	109,85
Memory Card original	39,85	Clayfighter 63 1/3	*	Robotech: Crystal Dreams	*
Memory Card farbig	34,85	Cruisn USA	*	Robotron X	*
Memory Card farbig 5 MEG	79,85	Dark Rift	*	Sonic Wings Assault	*
Rumble Pack X-treme	34,85	Dual Heroes	*	Star Fox	*
Universal Import-Adapter	49,85	Dynamite Soccer	*	Star Wars - Shadow of Empire	129,85
Joypad farbig	54,85	Ed	*	Super Mario 64	89,85
Joypad SV300 Super Pad plus	54,85	Eleven Beat	*	Super Mario Kart 64	89,85
Joypad SV303 Super Pad	49,85	F1 Pole Position (Human GP)	*	Tetrisphere	*
Joypad SV304 Máko (Fun) Pad	54,85	FIFA Soccer 64	89,85	Top Gear Rally	*
Joypad SV362 3D Shark Pro	69,85	Freak Boy	*	Trouble Makers Go Go	*
Joypad Verlängerung	24,85	Golden Eye 007	*	Turok - Dinosaur Hunter	139,85
Joystick SV364 Arcade Shark	89,85	International Superstar Soccer 64	149,85	War Gods	*
Joystick SV366 Flight Force	139,85	Ken Griffey Jr. Baseball	*	Wave Racer 64	89,85
RF - Unit	39,85	Kirbys Air Ride	*	Wayne Gretzky's Hockey	129,85
RGB - Kabel	39,85	Lamborghini 64	*	Wild Choppers	*
Lenkrad Mad Catz	149,85	Lylat Wars	*		
Lenkrad Per4mer	114,85	Mission: Imposible 64	*		

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

0721 - 339 44 Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe 0721 - 339 45

Sector Z: Medaille für 100 Treffer

Hier gilt es hauptsächlich, Great Fox, das Mutterschiff, vor sechs heranahenden Missiles zu beschützen. Sie kommen nicht alle gleichzeitig an – erst eine, dann zwei gemeinsam und schließlich drei auf einmal. Du solltest davon ausgehen, daß sie alle auf das Mutterschiff abzielen. Du bekommst die Richtung mitgeteilt, dann erscheinen sie auf dem Radar. Benutze die Bremsen, um mehr Zeit zum Schießen zu gewinnen. Hebe dir deine Bombe für die letzten drei Raketen auf. Sobald eine der Missiles nur noch 10 Meter entfernt ist, hast du schon verloren – schieße auf sie, sobald du sie wahrnimmst. Glücklicherweise erscheint für die letzten drei Missiles Kat – schieße also nicht auf sie, denn sie zerstört eine der Raketen für dich. Falls du dein Team gut beschützt hast, kümmert es sich um die letzten drei Missiles. Deinen Leuten haben sich feindliche Fighter an die Fersen geheftet – komme ihnen zu Hilfe, wenn sie dich darum bitten. Um deine Trefferpunkte zu steigern, begibst du dich an den Rand des Bereichs. Dort stößt du auf Kisten. Schieße auf sie, um Extrapunkte und Power-Ups abzustauben.

Leichter Weg

Wenn du eine der Missiles verfehlst, hast du die Sache verbockt, und du wirst nach Bolse geschickt. Denke jedoch daran, daß du den Level um den Preis eines Lebens wiederholen und beim zweiten Mal besser abschneiden kannst.

Schwieriger Weg

Zerstöre alle sechs Missiles und beschütze das Mutterschiff. Gelingt dir das, steht dir der schwierige Weg bevor.

Area 6: Medaille für 300 Treffer

In diesem Level fallen die Feinde von allen Seiten über dich her – für dich und dein Team gilt es, diese Attacke zu überleben. Wenn du an die 300 Treffer denkst, die nötig sind, um eine Medaille abzugreifen, kannst du dir vorstellen, wie viele feindliche Schiffe hier durch die Gegend schwirren. Am besten führt man eine Rolle nach der anderen aus und erledigt so viele Schiffe wie möglich mit Hilfe der Lock-on-Funktion.

Boss

Wie erwartet ist der Endgegner dieses Levels genauso aggressiv wie der ganze Rest – es gibt zielsuchende Raketen, Riesenklauen und ein gigantisches Vakuum, das einen einsaugen kann. Am Anfang mußt du die Panzerung des Bosses aufknacken, indem du die drei Klauen zerstörst, die den Kerl umkreisen. Danach gilt es, die drei pinkfarbenen Energiestrahlen um seinen Kern zu vernichten. Schieße dann genau in die Mitte des Endgegners, um den Schild zu beschädigen. Der Boss wird sich dir bald nähern, und du mußt den Vorgang insgesamt dreimal wiederholen, bis ein starker Traktionsstrahl versucht, dich anzuziehen. Gehe ihm aus dem Weg, indem du außerhalb des Bildschirms bleibst – dann öffnet sich der Boss erneut. Die pinkfarbenen Energiestrahlen bewegen sich schneller, aber du mußt sie zerstören, um dir anschließend den Kern vorzunehmen und viel Schaden anzurichten. Wenn sich der Boss wieder nähert, mußt du die drei Klauen zerstören, um ihn wieder zu öffnen und ihm den letzten Hieb zu versetzen. Glücklicherweise gibt es nach dem Sieg über den Boss nur einen Weg, und der führt nach Venom.

Venom - Schwierig Medaille für 200 Treffer

Nun ist es wieder an der Zeit, es mit den Typen vom Star Wolf-Team aufzunehmen, diesmal sind sie allerdings mit schnelleren und wendigeren Raumschiffen ausgestattet. Die Kerle sind wirklich hart, und du mußt verdammt schnell sein, wenn dir einer an den Fersen klebt. Führe einen Looping oder einen U-Turn aus, um hinter sie zu gelangen. Sie folgen deinen Bewegungen, du mußt also wirklich gerissen sein – Laser-Locks sind nutzlos, denn das Star Wolf-Team kann sie kommen sehen und entsprechende Maßnahmen ergreifen. Halte dich also an die Laser, um ein wenig Schaden anzurichten. Bomben eignen sich gut, aber man sollte sie sich lieber für die nächste Stage aufheben. Versuche, deinem Team zu helfen, denn je länger es überlebt, desto länger greift es dir unter die Arme. Wenn du ein Mitglied des Star Wolf-Teams zerstörst, erscheint glücklicherweise ein Icon, das dir deine ganze Gesundheit wiedergibt. Führe eine Rolle aus, um dem Feindfeuer zu entgehen. Vergiß auch nicht, gelegentlich zu wenden.

Boss Andross: Teil 1

Der erste Teil des Andross-Endgegners entspricht dem des einfachen Levels. Die rechte Hand wird zweimal auf dich zuschweben, dann einmal die linke Hand. Schließlich klatschen sie zusammen. Gehe ihnen aus dem Weg, indem du entweder nach rechts oder nach links ziehst, um Schaden zu vermeiden. Danach öffnet Andross seinen Mund und versucht, dich einzusaugen. Dies ist der Punkt, an dem du die Bombe zünden solltest. Der Boss schluckt sie, und sie explodiert – in diesem Moment sind die Hände offen. Du kannst sie nun leicht beschießen und in einem Durchlauf erledigen. Wenn du keine Bomben hast, steigst du in die Bremsen und ziehst auf die Seite, um von dem Andross nicht verspeist zu werden. Nach ungefähr drei Bomben geht's weiter in den nächsten Abschnitt. Dann mußt du in dem Moment auf die Hände feuern, in dem sie stillstehen, und anschließend konzentrierst du dich auf die Mitte von Andross' Gesicht und seine Augen, um ihn zu besiegen.

Boss Andross: Teil 2

Nun zeigt Andross sein wahres Gesicht, und es gilt, zuerst die Augen zu attackieren. Beide werden auf dich "zuschwimmen". Wenn sie hinter dir sind, führst du einen Looping aus, um ihnen den Vortritt zu geben, und dann benutzt du die Laser, um sie zu zerstören. Anschließend bekommst du es mit dem Gehirn zu tun – das ist noch schwieriger, denn es verschwindet von Zeit zu Zeit. Am besten wartet man, bis das Gehirn dicht hinter einem ist und dreht sich dann scharf nach links oder rechts. Während man ständig das Radar im Auge behält, setzt man den Schub ein, um hinter das Gehirn zu gelangen. Du mußt den Schub vielleicht zwei- oder dreimal aktivieren, aber wenn das Gehirn auf dem Bildschirm erscheint, zielst du auf den unteren Teil. Wenn du getroffen hast, merkst du das daran, daß das Gehirn rot aufblitzt. Was du auch machst, halte dich fern von den Spaghetti-artigen Gebilden am unteren Ende des Gehirns. Wenn du das Gefühl hast, von irgendetwas angezogen zu werden, führst du eine Rolle aus und beschleunigst, um zu entkommen. Wende des öfteren, um hinter das Gehirn zu gelangen. Halte dich an den unteren Teil des Gehirns. Wenn du ihn zerstörst, triffst du den Vater von Star Fox, der dich durch die Behausung von Andross geleitet. Es ist wichtig, hier nahe bei seinem Führer zu bleiben, um sicher zu entkommen. Falls du dich verläufst, mußt du die Flucht so oft wiederholen, bis du es schaffst oder alle Leben verloren hast. Schaffst du es herauszukommen, hast du Andross besiegt und das Spiel erfolgreich beendet. Wenn du außerdem noch in diesem Level 200 Treffer für die Medaille eingesammelt hast, dann kannst du einen Experten-Level aktivieren, und dir stehen neue Optionen fürs Multiplayerspiel zur Verfügung.

Die schwierigen Levels und die Bonus-Stages

BLAST CORPS

Du hast es also bis hierher geschafft, aber bist du auch fit genug, um den Rest auch noch zu packen? Keine Angst, N-Zone läßt dich nicht im Stich und führt dich als einziges Magazin durch die schwierigsten Levels der PAL-Version mit den deutschen Levelnamen. Mit unserer Hilfe hast du auch keine Probleme mehr damit, selbst in die letzte Bonus-Stage vorzudringen.

SCHWIERIGE LEVELS

Kristallriß: Platin-Zeit 57'

Am Anfang mußt du mit dem Zug über die Brücke fahren, auf der anderen Seite aussteigen und den Turbobuggy nehmen, der hinten auf dem Zug steht. Fahre mit ihm herunter und lenke scharf nach links, um eine Abkürzung zum Tal zu nehmen. Wenn du am Ende des Tracks ankommst, drückst du kurz vor der kleinen Senke den Turbo-Button. So rast du über den Rand des Tals, landest unten und sparst dir ein paar wertvolle Sekunden. Nun steuerst du das erste Gebäude und ein kleines Loch im Boden an, dann die Gebäude dahinter, und schließlich rast du in das Loch. Auf diese Weise bekommst du noch mehr Zerstörungskraft und kannst den Weg vor dir schneller freimachen. Benutze die Wand hinter den Gebäuden, um hinunterzurasen und letztere schnell zu zerstören. Danach fährst du an den restlichen Häusern vorbei zum Ramdozer, drehst um und jagst die übrigen Gebäude in die Luft, die dem Carrier im Weg stehen.

In diesem Level gibt es zwei Kommunikationspunkte, der erste befindet sich unmittelbar neben dem Start. Steige dort aus dem Zug aus und renne an ihm entlang zurück, um den Kommunikationspunkt zu aktivieren. Der zweite ist ein bißchen schwieriger zu meistern – man versucht es am besten erst, wenn der Carrier in Sicherheit ist. Begib dich auf die andere Seite des Levels und auf das erhöhte Plateau. Gegen Ende siehst du einen Weg, der über eine Brücke führt. Folge ihm zu dem zweiten Kommunikationspunkt auf der gegenüberliegenden Seite des Levels. Dort steht der A-Team-Lastwagen, falls du ihn benutzen möchtest. Du brauchst dazu den Ramdozer und mußt dich zu den ersten Gebäuden zurückbegeben. Fahre dann zurück und auf die hohe Talmauer zu, wo du eine weitere erhöhte Plattform finden wirst. Hier gibt es einen Tunnel mit einem großen quadratischen Block darin. Schiebe ihn heraus und durch einen weiteren Tunnel auf der anderen Seite. Der Block paßt genau in ein Loch im Tunnel, so daß du durchfahren und dir den Lastwagen besorgen kannst.

Dunkelherz – Bonus-Level: Gold-Zeit 1' 30" – Platin-Zeit: 44'

Hier ist Genauigkeit angesagt, denn man verfügt nur über einen sehr begrenzten Munitionsvorrat. Du mußt die Spitze der Ballista nach unten ausrichten, damit deine Geschosse die Ziele treffen und nicht darüber hinwegfliegen. Bewege dich nicht zu schnell vorwärts und achte auf die kleinen Anbauten an zwei Gebäuden. Sie sehen aus wie Treppen, die zu dem Gebäude hochführen, und sogar wenn man das eigentliche Hauptgebäude zerstört hat, muß man diesen Teilen eventuell noch besondere Aufmerksamkeit widmen.

Fataldemolage – Bonus-Level: Gold-Zeit 30" – Platin-Zeit: 21"

Ein weiterer schneller Level, in dem man die J-Bombe einsetzt. Gehe nach vorne und zerstöre die erste von sechs Gasstationen. Dann marschierst du weiter, um die nächste zu vernichten. Wende dich nach rechts und begib dich hinüber zu den anderen Gebäuden und zerstöre die dritte. Dann kehrst du zum Anfang zurück, um die vierte in die Luft zu jagen. Dann geht's nach unten zu den Bahngleisen zur fünften Gasstation und nach links zur sechsten. Vergiß all die anderen Gebäude und fliege nicht zu hoch, um Zeit zu sparen. Zerstöre jede Station gleich aufs erste Mal, dann gibt's Gold.

Kartenschlucht: Platin-Zeit 40"

Dies ist ein sehr tougher Level, und du mußt in den engen Bereichen sehr flott sein. Am Anfang gehst du über die Brücke und folgst den RDUs, dann folgst du dem Weg rechts an der Abzweigung nach der Brücke. Bleibe in der Nähe der Hütte, denn im Gras kommst du langsamer vorwärts. Setze deinen Weg nach unten fort über die Straße und rutsche in das erste Gebäude. Du mußt dich nur um die Gebäude kümmern, die sich im Weg des Carriers befinden, denn du hast wirklich nicht viel Zeit. Vermeide, zwischen zwei Gebäude zu geraten, und bewege dich nicht zu schnell fort, damit du die Kontrolle nicht verlierst – setze dazu die Bremsen ein. Das zweite Gebäude (vom letzten aus gesehen) mußt du von der hinteren Straße aus angehen, damit du die nötige Geschwindigkeit erreichen kannst. Wenn der Carrier in Sicherheit ist, kannst du den Rest der Gebäude zerstören, die weit genug voneinander entfernt sind. Nun gibt es nur noch eine Aufgabe in diesem Level zu bewältigen: Du mußt einen der Wissenschaftler finden. Das schaffst du, indem du bis zum Ende des Levels fährst, wo ein Lastwagen auf dich wartet. Dann wendest du dich nach links. Dort findest du eine Rampe, die nach unten und unter dem Hügel hindurch führt. Auf der anderen Seite wartet bereits der Wissenschaftler.

Emberham: Platin-Zeit 40"

Eine riesige Zerstörungsorgie, die durch das Wiederauftauchen des Cyclone Suits ausgelöst wird. Er befindet sich in dem Gebäude unmittelbar vor der Ballista. Fahre nach vorne und schieße auf das Gebäude, um den Cyclone Suit freizulegen. Begib dich hinein und steuere das erste der Gebäude im Weg des Carriers an, das sich dort befindet, wo du hergekommen bist. Benutze die Buttons A und B, um zu taumeln, und Z und R, um zu verhindern, daß dir das Ganze außer Kontrolle gerät. Am besten bringt man den Cyclone Suit in eine Linie mit einem Gebäude. Dann rennt man los und drückt die Buttons zum Taumeln rechtzeitig, so daß das Haus zerstört wird. Danach Z und R drücken, um das Taumeln zu beenden – und weiter geht's zum nächsten!

Metropoliko: Platin-Zeit 1' 35"

Obwohl dieser Level eigentlich recht konventionell ist, mußt du die elf Gebäude in die Luft jagen, um den Weg für den Carrier freizuschaufeln. Du benutzt den Monstertruck, und der Level ist recht kurz, aber die Zeit drängt. Fahre über die Senke am Anfang und steuere auf das erste Gebäude vor dir zu. Es handelt sich dabei um eine Tankstelle, konzentriere dich also auf die kleine Pumpe, denn wenn du sie erwischt, jagst du damit das ganze Haus in die Luft und sparst viel Zeit dabei. Dann geht's weiter zu den nächsten Häusern, die du ebenfalls zerstörst, und anschließend wiederholst du dieselbe Prozedur noch einmal bei einer dritten Häusergruppe. Sie stehen alle sehr nahe beieinander, so daß du nur sehr wenig Platz zum Manövrieren hast. Nutze alle kleinen Unebenheiten aus, um die Gebäude so schnell wie möglich dem Erdboden gleichzumachen. Ansonsten drehst du vor den Häusern deine Kreise und rutscht, wenn du parallel zu ihnen stehst. Dies muß man oft wiederholen – gehe dabei sicher, daß du wirklich bei jeder Runde einen Treffer landest. Gerate nicht in Panik, wenn sich der Carrier nähert, denn du kannst immer noch eine Menge Schaden anrichten, bis er bei dir angelangt ist. Das vorletzte Gebäude ist groß und von Bäumen umgeben – du mußt es nur halb zerstören, damit der Carrier es sicher passieren kann. Hör auf, wenn die Pfeile von dem Gebäude verschwinden. Das letzte Haus ist ein harter Brocken, und du brauchst mehr Zeit, um es völlig zu zerstören. Wenn du damit fertig bist, mußt du nur noch aufräumen.

Austernhafen: Platin-Zeit 2' 55"

Hier handelt es sich wahrscheinlich um den komplexesten und schwierigsten Level des ganzen Spiels. Am Anfang fährt man mit der Ballista zu der Stufe am Ende des Levels, auf dem du dich befindest. Hier steigst du aus dem Fahrzeug aus und läufst die Rampe zum Hafen hinunter und durch die Container, die vor dir stehen. Gehe nach links, um den Ramdozer zu finden, und benutze ihn, um am Rand des Hafens entlang zurückzufahren und die Container zu zerblasen. (Die Versuchung ist vielleicht groß, dazu die Ballista einzusetzen, aber das kostet zuviel Zeit und ist frustrierend – laß dich darauf also nur ein, wenn du ein echter Experte bist.) Nachdem du die Container zerstört hast, die den Weg des Carriers blockierten, kehrst du auf dem Weg zurück, auf dem du gekommen bist, und begibst dich in den kleinen Bereich rechts der Brücke. Hier mußt du sehr vorsichtig sein und den Weg zur nächsten TNT-Kiste links freimachen, ohne sie zu berühren. Bringe den Ramdozer in eine Linie mit der TNT-Kiste und verlasse das Vehikel. Nun rennst du nach vorne zu dem Kran. Lasse die Plattform des Krans bis zu dem Bereich mit der Kiste herab, kehre anschließend zu dem Ramdozer zurück und schiebe die TNT-Kiste auf die Plattform des Krans. Nun steuerst du die Plattform nach links und zu dem Hindernis auf der Brücke. Lasse den Kran mit dem TNT ungefähr auf den vierten Teil des Hindernisses herab, um den Block zu zerstören. Fahre mit dem Kran aus dem Weg, besteige den Ramdozer und überquere die Brücke.

Der nächste Abschnitt ist ein wenig schwieriger, denn du mußt die Blöcke in die dazugehörigen Löcher schieben – beim ersten ist das noch recht einfach, aber bei dem zweiten nicht mehr. Hier wird dir vorgegaukelt, der nächste Block oben würde in das nächste Loch gehören, aber tatsächlich ist er für ein Loch hinter einem Gebäude rechts bestimmt. Du mußt die Gebäude unten rechts zerstören, um ein weiteres Loch freizulegen, das es zu füllen gilt, wenn du weitermachen willst. Setze hier den zweiten Block ein und mache weiter, indem du zwei ähnliche Blöcke weiter rechts ausfindig machst. Du mußt beide Blöcke zurück in den Hauptbereich schieben und sie in die richtigen Löcher einsetzen, damit der Carrier sie schadlos überqueren kann. Der letzte Block oben befindet sich rechts hinter einem der großen runden Gascontainer. Zerstöre ihn mit dem Ramdozer und hole dir den letzten Block, schiebe ihn in sein Loch und zerstöre das obere Gebäude.

Im nächsten Abschnitt geht es darum, die Kähne so anzuordnen, daß der Carrier damit das Wasser sicher überqueren kann. Fahre hierzu über den ersten Kahn, wende dich dann nach links und parke auf dem zweiten Kahn. Steige aus und renne zum dritten Kahn, der sich weiter links befindet. Fahre mit ihm zurück, so daß er in einer Linie mit dem ersten Kahn liegt. Dann kehrst du zum zweiten zurück, indem du die kleine Brücke überquerst. Richte den zweiten Kahn so aus, daß er mit dem ersten und dem dritten in einer Linie liegt, dann ist der Weg des Carriers gesichert. Wenn du schnell warst, kannst du die Zeit nutzen, um bereits mit der nächsten Aufgabe zu beginnen, bevor der Carrier noch den ersten Kahn erreicht hat. Parke den Ramdozer auf Kahn 1 und fahre nach links, um auf ein kleines Stück Land mit einer TNT-Kiste zu stoßen. Benutze den Ramdozer, um die Kiste auf den Kahn zu schieben, und parke ihn wieder dort. Nun kehrst du mit dem Kahn an die Stelle zurück, an der du ihn ursprünglich gefunden hast. Falls dir das gelingt, bevor der Carrier den ersten Kahn erreicht, sollte es dir möglich sein, die TNT-Kiste schnell über die anderen beiden Kähne zu dem letzten hinderlichen Gebäude zu schieben. Sobald die Kiste auf das Gebäude trifft, wird es zerstört. Meist mußt du jedoch warten, bis der Carrier den ersten Kahn überquert hat, und kannst dann erst die TNT-Kiste holen. Du mußt sie nun vorsichtig an dem Carrier vorbei zu dem Gebäude schieben, bevor dieser dort ankommt. Glücklicherweise ist dies der letzte Teil des Levels, in dem es darauf ankommt, den Carrier unbeschadet zu seinem Bestimmungsort zu bringen.

Nun gilt es noch, sämtliche Gebäude und Boote zu vernichten, was mit dem Ramdozer und der Ballista kein Problem darstellen dürfte. Allerdings kann man die Ballista nicht auf die Hafenebene herabbringen, du mußt das Boot also von einer höheren Warte aus beschießen. Angesichts der spärlichen Munition sollte man hier darauf achten, daß auch jeder Schuß sitzt.

Es gibt einen Kommunikationspunkt, den man freilegt, indem man das Gebäude zerstört, das sich links von dem Bereich mit den Quadraten und den Löchern befindet. Man kommt dem Haus nur mit der Ballista bei, denn es steht zu hoch für den Ramdozer. Hast du den Kommunikationspunkt einmal gefunden, kehrst du auf die darunterliegende Ebene zurück, begibst dich zu Fuß zu dem Kommunikationspunkt und rennst die Rampe zu der Plattform mit dem Punkt hoch.

Schließlich gilt es noch, den Wissenschaftler zu finden. Dazu mußt du das TNT einsetzen, das du zur Zerstörung des letzten Gebäudes verwendet hast – betrete den Level also noch einmal neu. Sobald du das TNT auf dem ersten Kahn hast, schiebst du es zu dem grauen Hindernis, das den dritten Kahn aufhält. Sobald das Hindernis zerstört ist, kannst du mit dem dritten Kahn nach rechts zu einer Insel fahren, wo du einen weiteren Wissenschaftler antriffst.

Pactruck – Bonus-Level: Gold-Zeit 2' 00" – Platin-Zeit 1' 15"

Bei diesem simplen Bonus-Level ist lediglich die Ausführung schwierig. Du mußt alle 400 RDUs aktivieren – das klingt einfach, aber du wirst dabei von vier gegnerischen Ramdozern verfolgt, und jeder von ihnen fährt mit einer anderen Geschwindigkeit. Benutze den höchstmöglichen

Blickwinkel, so daß du den Feind so bald wie möglich sehen kannst, und drehe dich ständig, um zu vermeiden, daß du irgendwann in eine Falle tappst. Bei 400 RDUs kann es leicht sein, daß du den Überblick verlierst, welche du bereits aktiviert hast und welche noch nicht. Nach unserer Methode fährst du nicht planlos durch die Gegend und suchst verzweifelt nach dem letzten RDU, den du zur Beendigung des Levels noch brauchst.

Diamantsand: Platin-Zeit 2' 35"

Wenn man hier Erfolg haben will, braucht man viel Übung und Fingerfertigkeit. Das Gefährt für diesen Level ist der Monstertruck – vom Anfang des Levels aus fährst du nach vorne und zerstörst die Gebäude auf dem Track. Vor der Unterführung gibt es zwei Häusergruppen. Konzentriere dich zuerst auf die erste Gruppe und fahre dann durch die Unterführung, um die andere Hälfte zu vernichten. Die zweite Häusergruppe fliegt komplett in die Luft, wenn du die beiden blauen Gascontainer nahe der zweiten Unterführung zerstörst. Das ist lebenswichtig und spart dir eine Menge Zeit für später. Zerstöre anschließend den Rest der Gebäude auf die übliche Art und Weise, indem du in sie hineinrutscht. Gehe methodisch vor und konzentriere dich nur auf die absolut notwendigen Gebäude. Das riesige letzte Haus muß man nur auf der linken Seite kaputtmachen, wozu man eine TNT-Kiste braucht. Gehe die Sache gemächlich an und schiebe die Kisten nacheinander zu dem Gebäude hin, denn ihr Zeitmechanismus wird aktiviert, sobald man sie berührt. Wenn man die Rückseite des Gebäudes zerstört, kommt eine weitere hilfreiche Kiste zum Vorschein.

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig)	58,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Gamebuster *	99,00 DM
Joypadverlängerung	19,90 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 1 Meg	55,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Rumble Pack	39,90 DM
Super-Multi-Adapter (us/jp)	59,00 DM

Blast Corps (dt)	119,00 DM
Clayfighter 63 1/3 (Okt.)	139,00 DM
Dark Rift (us)	179,00 DM
Extreme G. (Nov.)	139,00 DM
F1 Pole Position (Sept.)	139,00 DM
Fifa 64	99,00 DM
Goldeneye (us)	179,00 DM
Int. Super Star Soccer 64	139,00 DM
KI Gold (UK)	149,00 DM
Lamborgini 64 (us)	179,00 DM
Lylat Wars (dt) *	129,00 DM
Multi Racing Champ. (dt)	139,00 DM
NBA Hang Time	129,00 DM
Pilot Wings 64	115,00 DM
Robotron X (dt/Okt.)	a. A.
Shadows of the Empire	135,00 DM
Starfox 64 (us)	179,00 DM
Super Mario 64	89,00 DM
Super Mario Kart 64	89,00 DM
Tetrisphere (us)	179,00 DM
Turok (UK)	139,00 DM
Turok (dt.)	139,00 DM
Wargods (dt/Okt.)	a. A.
Wave Race 64	89,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey	129,00 DM
Alle Importmodule kurz nach Erscheinen erhältlich	
Dino Tagamotchi	29,90 DM

cff 21 Werbung • 91586 Lichtenau

Corner Hard & Software GbR

Versandkosten 8,90 DM + 3,00 DM Nachnahme

Tel. 09827/926620
Fax 09827/926629

Bestellannahme: Mo - Fr 10.00 - 19.00 Uhr
Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Es gelten unsere AGB´s. Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 8,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr per Vorkasse 5,00 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Alle Spiele ohne Kennzeichnung in PAL. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprogbleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für Gameboy, Super Nintendo und Sega Saturn, sowie US- und Japan-Importe auf Anfrage. Vorbestellungen sind bei Neuheiten ratsam. Alle Logo´s sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Obsidianmeile: Platin-Zeit 55"

Dieser Level läßt sich ganz gut an: Diesmal hast du die Kontrolle über den Cyclone Suit und kannst dir den Weg durch die Häuserschluchten freisprengen. Benutze den rechten Button und A, denn du brauchst ein wenig Anlauf, damit du die ganze Power des Suits freisetzen kannst. Da alle Gebäude in einer Linie stehen, mußt du deinen Blickwinkel so anpassen, daß du die ganze Häuserzeile einsehen kannst. Denke immer daran, daß du nicht alle Gebäude zerstören mußt, damit der Carrier frei und schnell passieren kann. Achte lediglich darauf, daß von jedem Gebäude die Pfeile verschwinden.

Shuttlefrei: Platin-Zeit 54'

Wenn es dir gelungen ist, alle bisherigen Levels einschließlich der leichten Stages zu beenden, dann hast du Zutritt zur ersten Bonus-Stage: Shuttlefrei. Du beginnst diesen Level mit dem Monstertruck, aber dieser ist nicht effizient genug, um die Gegend für die Shuttlelandung vorzubereiten. Folge der Straße und fahre nach rechts. Auf dem halben Weg nach oben findest du ein großes Gebäude, das von TNT-Kisten umgeben ist. Schiebe eine der Kisten in das Gebäude, um die Donnerfaust zu bekommen, und kehre zum Start zurück – unterwegs zerstörst du alle Gebäude. Auf halbem Weg findest du vier blaue und einen orangen Gascontainer – wenn du sie zerstörst, fliegen auch alle anderen Gebäude in die Luft. Die letzte Häusergruppe ist sehr groß, läßt sich aber sehr einfach zerstören. Ziele einfach in die Mitte, dann hast du das Shuttle gerettet und kannst dich an ein paar galaktischen Levels erfreuen.

BONUSLEVELS

Mond-Bonus: Gold-Zeit 4' 00" – Platin-Zeit 2' 20"

Jetzt ist plötzlich alles anders, denn nun geht die Schwerkraft fast gegen Null. Glücklicherweise gibt es eine Menge Puffer, die dir helfen, genug an Höhe für die Zerstörung der Häuser zu gewinnen. Du hast außerdem sehr viel Zeit. Ziele mit dem Heck des Monstertrucks auf die Gebäude, denn damit richtest du mehr Schaden an als mit der Front.

Merkur-Bonus: Gold-Zeit 1' 20" – Platin-Zeit 1' 10"

Dies ist ein simples Rennen gegen die Zeit, du mußt den Kurs einfach so eng wie möglich nehmen. Das ist nicht immer ganz leicht, denn manchmal fliegst du wegen der vielen Unebenheiten mehr als zu fahren, lenke also in der Luft, um auf dem Kurs zu bleiben. Das beste Vehikel ist hier eindeutig der Ramdozer, denn er ist schneller als die meisten anderen und kann schneller auf den Boden zurückkehren. Versuche auch, den Blickwinkel zu drehen, wenn du den Kurs abfährst – das ist schwierig, aber du kannst damit eine bessere Zeit erreichen.

Venus-Bonus: Gold-Zeit 3' 20" – Platin-Zeit 2' 15"

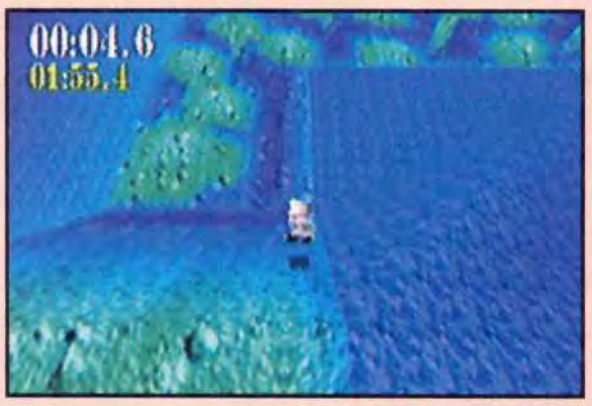
Der Unterschied zum Mond-Level ist nicht allzu groß, du bringst also schon etwas Erfahrung mit. Allerdings hast du diesmal weniger Zeit, und die Objekte sind kleiner. Sie sind alle über vier Bereiche in den Ecken des Levels verteilt. Nutze die Senken und kleinen Hügel in der Nähe der Bereiche, um genug Höhe zum Zerstören der Gebäude zu gewinnen. Falls du am Ende feststellst, daß noch ein paar übriggeblieben sind, rutscht du einfach ganz normal in sie hinein.

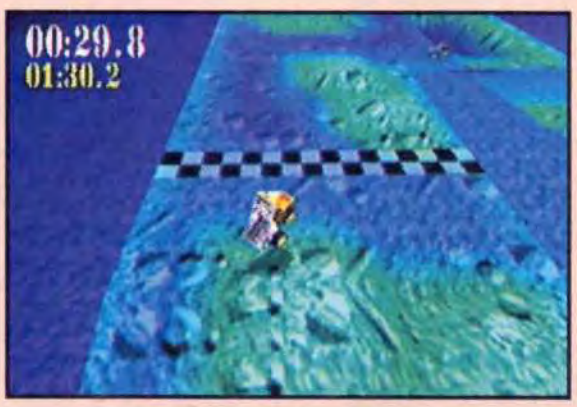
Mars-Bonus: Gold-Zeit 5' 00" – Platin-Zeit 1' 50"

Dies ist der tückischste aller Space-Levels, denn du mußt unter Ausnutzung der Senken im Boden herumspringen und die acht unterschiedlich hohen Kugeln treffen. Das wird zusätzlich dadurch erschwert, daß drei gegnerische Fahrzeuge die vier untersten Kugeln bewachen. Am besten stürzt man sich also zunächst auf die drei niedrigen Kugeln – wenn du dann nämlich erwischt wirst, hast du noch keine Zeit mit den höheren Kugeln vergeudet. Schätze einfach die Bewegungen der Fahrzeuge ab und fahre im richtigen Moment auf die Löcher zu, so daß du möglichst die korrekte Höhe und Richtung hast, um die gewünschte Kugel zu erreichen. Man kann seinen Kurs noch ein wenig korrigieren, wenn man einmal in der Luft ist, aber darauf sollte man sich nicht verlassen.

Neptun-Bonus: Gold-Zeit 1' 40" – Platin-Zeit 1' 28"

Noch ein Rennen, aber diesmal mit einem etwas höheren Sprung als auf dem Merkur. Wenn du jedoch Platin-Zeit erreichen willst, mußt du die Räder deines Fahrzeugs immer auf dem Boden halten, um die nötige Geschwindigkeit zu erreichen. Nimm den Kurs wieder so eng wie möglich und fahre bei jeder Gelegenheit innen an den Säulen vorbei, die auf dem Kurs herumliegen. Auch für den großen Sprung am Anfang hältst du dich innen und umfährst die Senke – so landest du schneller und kommst besser voran. Bahne dir den Weg an den kleinen Unebenheiten vorbei, dann schaffst du die Runden in weniger als 21 Sekunden. Hilfreich ist es auch, den Blickwinkel auf den Kurs während des Rennens zu drehen, denn so erreichst du eine bessere Linie.





Zeit-Attacke

So,so, du glaubst, daß jetzt alles vorbei ist? Ist es nicht! Nachdem du alle Levels hinter dich gebracht hast, verfügst du über viele Goldmedaillen, und jetzt hast du die Chance, sie alle zu gewinnen. Ist dies geschehen, kannst du den Zeit-Attacke-Modus im Platin-Stil spielen. Wir haben alle Platin-Zeiten aufgelistet, und wenn du sagst, daß sie kaum zu schaffen sind, können wir dir nur zustimmen. Für die Zeit-Attacken mußt du glücklicherweise lediglich die Bahn für den Carrier freimachen. Die Stage ist beendet, wenn das letzte Gebäude zerstört ist – das wird ein langer Winter, wenn du es versuchst, aber wir wünschen wir dabei viel Glück!

GAMES AND MORE

Versandhandel für Software und Computerzubehör

GAMES AND MORE
Versandhandel für
Software und Computerzubehör
Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

FAX: (0 33 28) 47 29 25
T-Online: GAMES AND MORE#

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise incl. 15%, Bücher 7% MwSt.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Es gelten unsere AGB.

Versandkosten:
-Nachnahme:
9,90 DM plus 3,00 DM NN-Post-Gebühr
-Kreditkarten (AmExp, VISA, Diners Club):
9,90 DM
-Vorkasse: 6,90 DM
-Ausland: nur gegen Vorkasse zzgl. 20,00 DM
Ab 250,00 DM Bestellwert im
Inland Versandkosten frei !

Telefonische Bestellannahme:
(0 33 28) 39 52 11
Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr
& Sa 9.00 - 16.00 Uhr

Game Boy

Asterix	59,95
Bomb Jack	39,95
FIFA '97	69,95
Humans	64,95
Indiana Jones	49,95
Konami Golf	49,95
Michro Machines 2	69,95
Motocross Maniacs	49,95
Pop Up	39,95
Pop'n Twin Bee	49,95
Power Rangers: The Movie	69,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	69,95
Street Racer	69,95
Tarzan	64,95
Worms	69,95

Nintendo N64

Nintendo N64 - Konsole (incl. Controller)	299,95
Antennenweiche N64	59,95
Blast Corps	119,95
FIFA 64	109,95
Mario Kart 64	89,95
N64 Controller (verschiedene Farben) je	59,95
Star Wars: Shadow of the Empire	139,95
Super Mario 64	99,95
Super Mario 64 Spieleberater	24,95
Turok: Dinosaur Hunter (dt.)	139,95
Wave Race 64	99,95

Super NES

Adams Family Values	79,95
Asterix	69,95
FIFA Soccer '97	129,95
Fighter Pad für NES	49,95
International Superstar Soccer Deluxe	149,95
Kawasaki Superbikes	119,95
NBA Live '97	139,95
NHL Hockey '97	139,95
Pinball Dreams	89,95
SIM City 2000	149,95
SNES Control Pad	24,95
Star Wars: Das Imperium schlägt zurück	99,95
Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter	99,95
Theme Park	139,95
Weapon Lord	149,95
Williams Arcade Greatest Hits	109,95
Worms	129,95

Sega - Saturn

Mega-Pack (Console incl. Spiele)	599,95
Alien Trilogy	99,95
Bubble Bobble	109,95
Destruction Derby	99,95
FIFA '97	109,95
Independence Day	109,95
Rayman	99,95
Road Rash	109,95
Tomb Raider	109,95

Sony - Playstation

Sony - Playstation	299,95
Controller	49,95
Memory Card 1 MB	39,95
Memory Card 8 MB	99,95
2 Extreme	79,95
Air Combat Platinum (dt.)	49,95
Alien Trilogy	49,95
Baphomets Fluch (dt.)	99,95
Battle Arena Toshinden 2 (dt.)	99,95
Bubble Babble	89,95
Bubble Bobble 2 (dt.)	99,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	99,95
C&C 2: Alarmstufe Rot *	99,95
Chronicles of the Sword (dt.)	99,95
Descent 2 (dt.)	99,95
Destruction Derby Platinum (dt.)	49,95
Destruction Derby 2	99,95
Dungeon Keeper (dt.)	99,95
Earthworm Jim	99,95
Fade to Black Platinum	54,95
FIFA '97	79,95
FIFA Soccer '97	79,95
FIFA '96 Platinum	54,95
Flottenmanöver (dt.)	99,95
Formel 1 (dt.)	99,95
Independence Day (dt.)	99,95
International Superstar Soccer Deluxe	99,95

Sony - Playstation

Jonny Bazookatone (DA)	99,95
Little Big Adventure	99,95
Lost Vikings 2	99,95
Magic - Die Zusammenkunft	99,95
Micro Machines 3	99,95
Myst (dt.)	99,95
NBA Hangtime	99,95
NBA Jam Tournement Edition	49,95
Need for Speed Platinum (dt.)	49,95
Need for Speed 2 (dt.)	89,95
NFL John Madden '97	79,95
NHL Hockey '97	79,95
Pandemonium (dt.)	99,95
Porsche Challenger (dt.)	99,95
Rage Racer (dt.)	99,95
Rayman Platinum (dt.)	49,95
Rebell Assault 2 (dt.)	99,95
Resident Evil	99,95
Road Rash Platinum	49,95
SIM City 2000	99,95
Street Racer	99,95
Tekken Platinum (dt.)	49,95
Tekken 2 (dt.)	99,95
Theme Park (dt.)	99,95
Toshinden Platinum (dt.)	49,95
Virtual Golf, Pool, Tennis je	99,95
Warcraft 2 (dt.)	99,95
WipeOut Platinum (dt.)	49,95

NEU NEU NEU

Ladengeschäft Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow
Telefon (0 33 28) 39 52 15

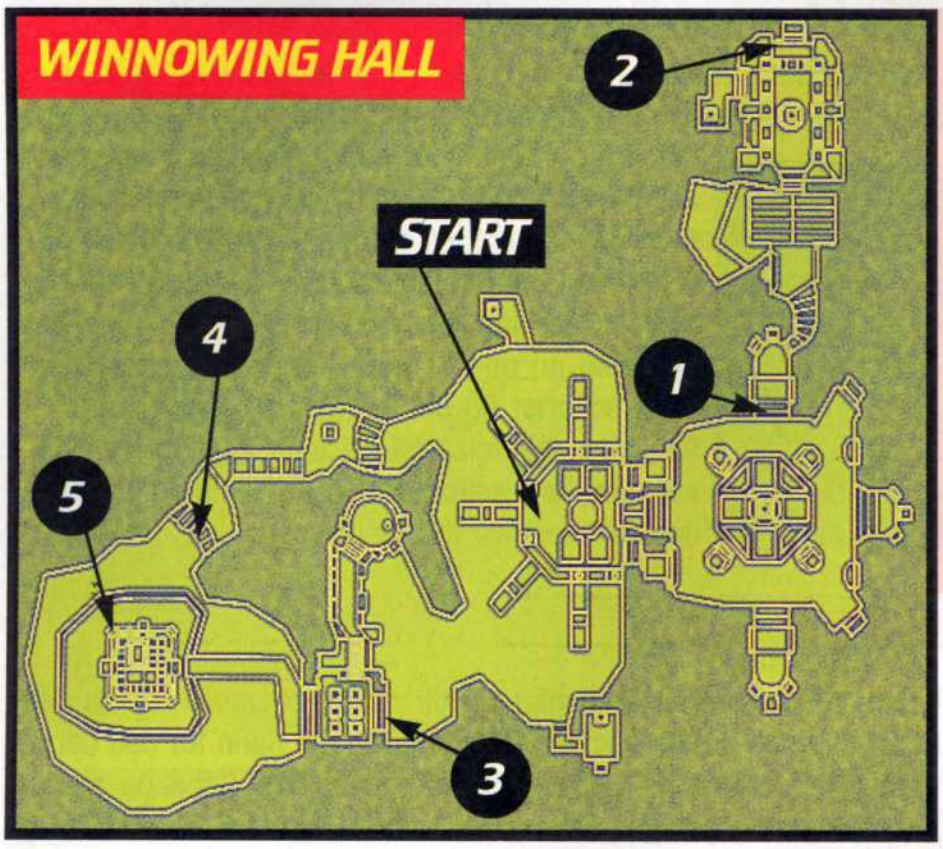
NEU NEU NEU

Alle Karten

HEXEN

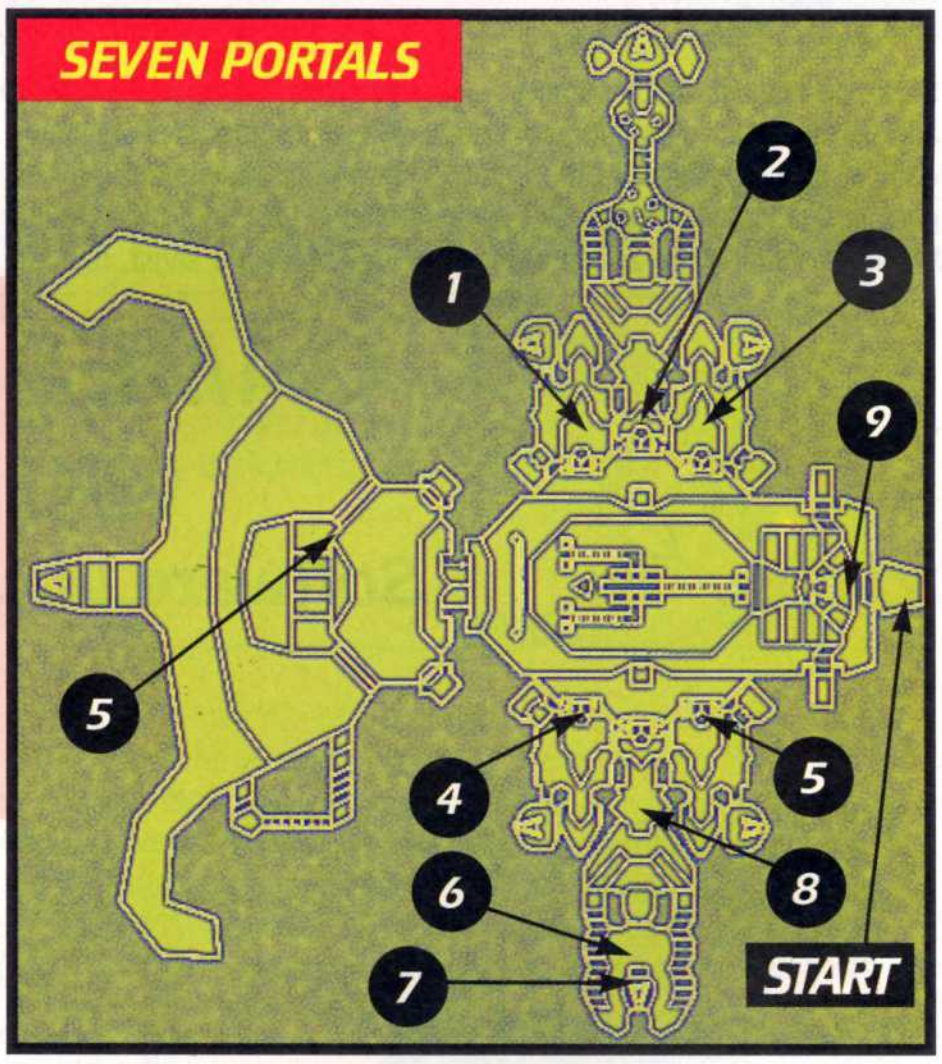
N64

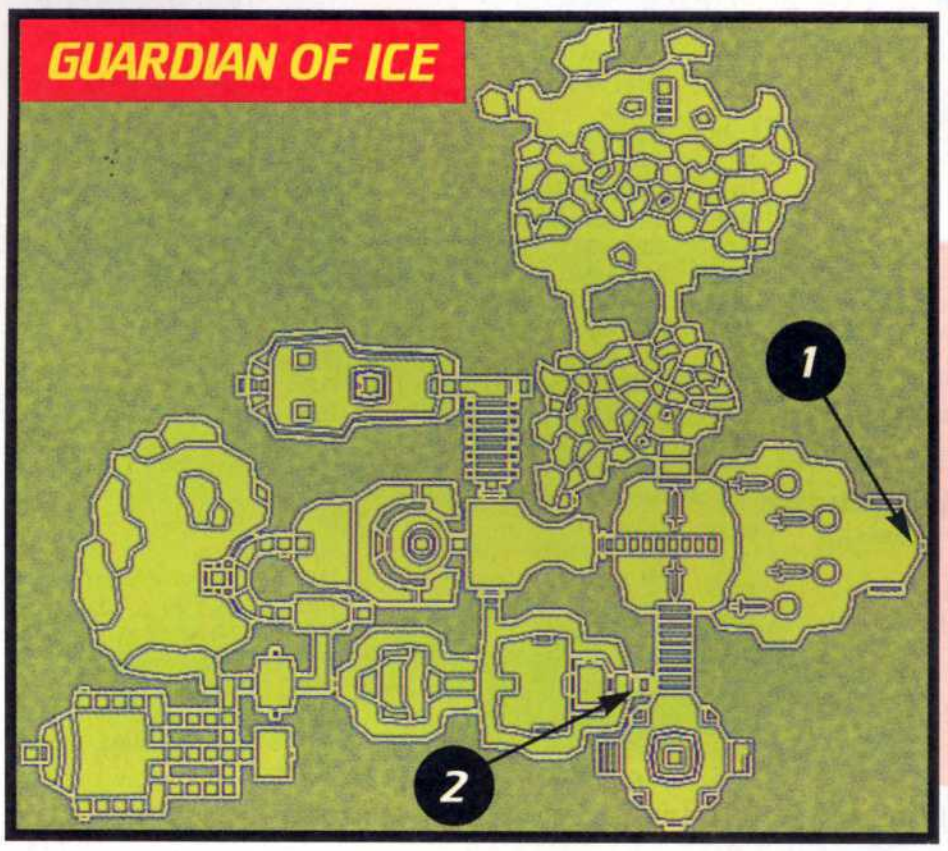
Da solche Spiele ohnehin ein kurzlebiges Vergnügen sind (und Hexen möglicherweise nur noch außerhalb Deutschlands als PAL-Version erscheint), haben wir nicht lange gezögert und zeigen euch alle Karten des Spieles. Wir haben bewußt darauf verzichtet, euch jede kleinste Ecke zu erklären. Ein wenig Arbeit steht euch also noch bevor!



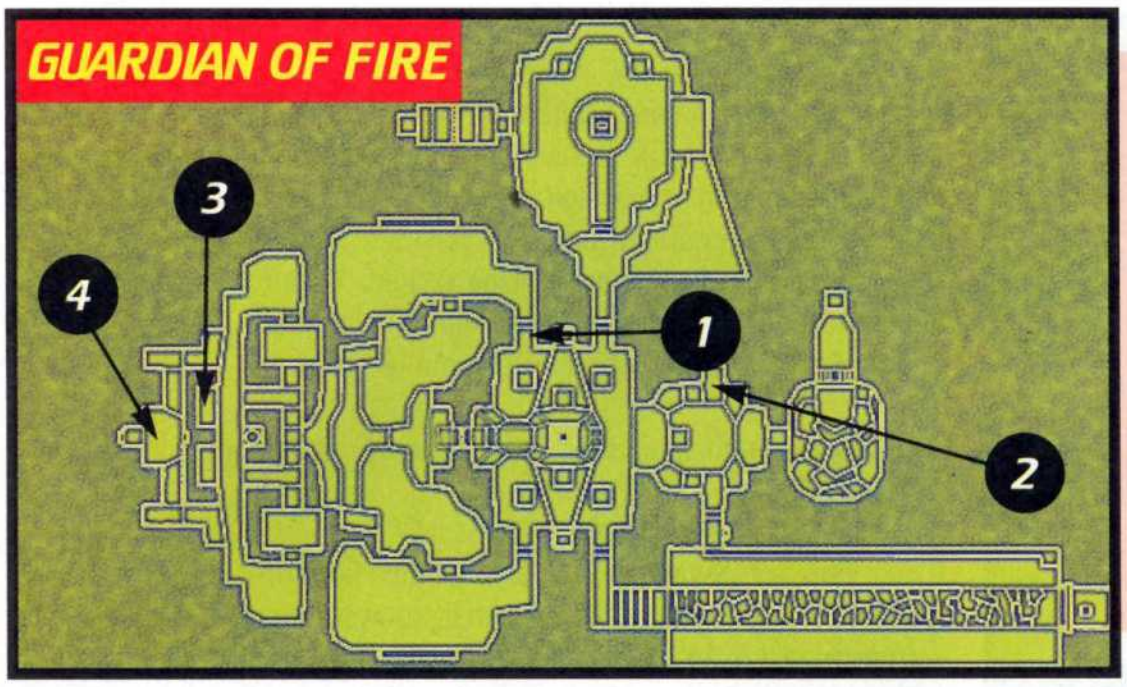
1. Zerschlage hier die Glasfenster, um so einen versteckten Gang freizulegen. Erledige hier die Gegner und ziehe den Schalter. So werden die Türen aktiviert, die dich zum „Emerald"-Schlüssel bringen.
2. Mit diesem Schalter senkt sich die Säule in der Mitte der Kammer herab. So kannst du den „Emerald"-Schlüssel holen.
3. Mit diesem Schlüssel kannst du die Türe hier öffnen. Drinnen benutzt du den Schalter, um so die kleine Türe zu öffnen, die dich zu einem letzten Schalter führt, über den du die Türe im Süden öffnest.
4. Gehe in diese Höhle und hole dir dort den Silberschlüssel.
5. Mit dem Silberschlüssel öffnest du diese Türe. Steige nun den Turm hinauf, schlage oder schieße auf die Glocke ganz oben und gehe wieder zurück in die Hauptkammer. Hier ist nun in der Mitte ein Teleporter erschienen, durch den du den Level beenden kannst.

1. Wenn du den Teleporter hier benutzt, dann kommst du in den "Guardian of Steel"-Level.
2. Durch diesen hier geht es direkt in den „Guardian of Ice"-Level hinein.
3. Und wieder ein Teleporter – diesmal in Richtung "Guardian of Fire"-Level.
4. Ein weiterer Teleporter zum „Guardian of Steel"-Level.
5. Noch ein Teleporter zum „Guardian of Fire"-Level.
6. Von hier aus zum „Guardian of Ice"-Level.
7. Noch mal ein Teleporter direkt zum "Guardian of Ice"-Level.
8. Schon wieder einer zum „Guardian of Ice"-Level.
9. Endlich Abwechslung: ein Teleporter zu einem Geheimlevel, „Bright Crucible" – achte hier genau auf diesen versteckten Teleporter.

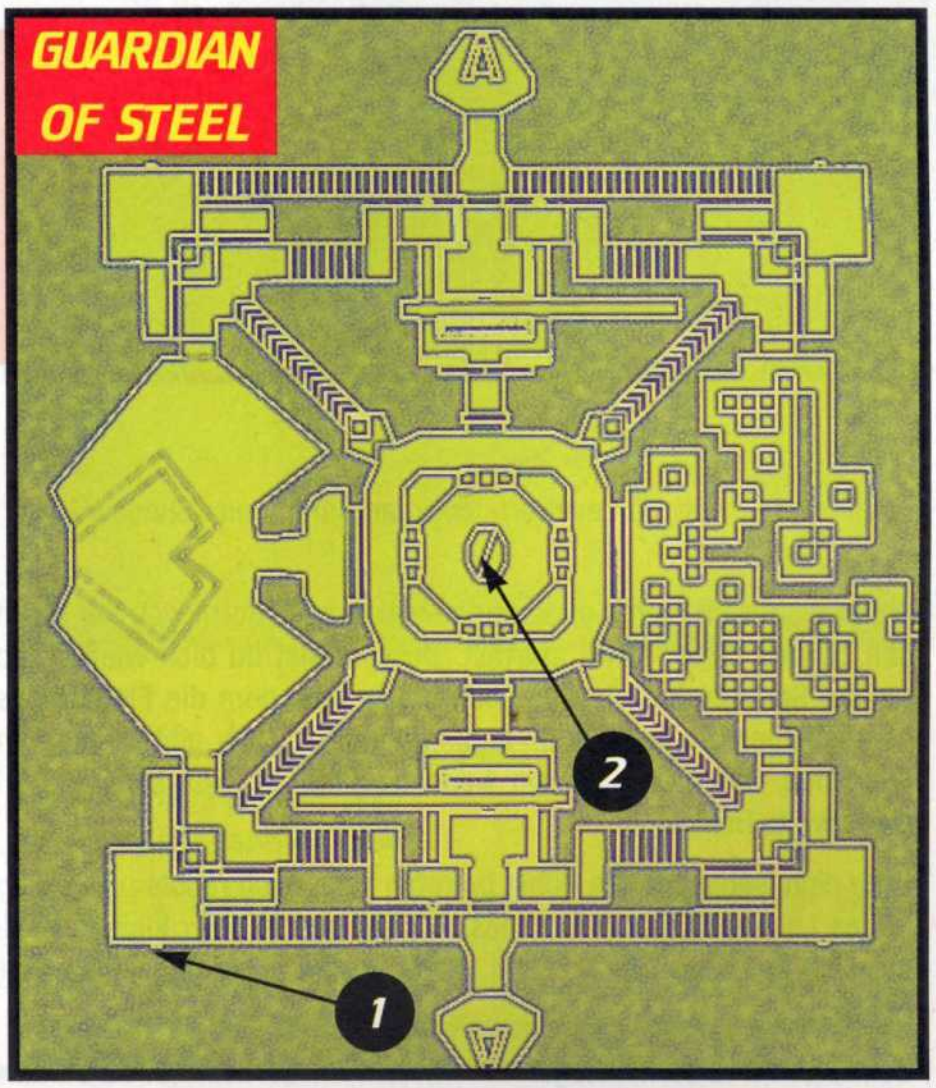




1. Wenn du diesen Level zum ersten Mal betrittst, so mußt den Schalter am Ende dieses Raumes aktivieren, damit sich die vier Säulen herabsenken. Kurz danach halten diese an, und ein Licht in Form eines weißen Schwertes zeigt auf eine Säule. Wenn du auf diese Säule trittst, so kommst du wieder zurück zu den „Seven Portals". Hier kommst du aber jedesmal an einer anderen Stelle heraus.
2. Begib dich zu diesem Teleporter und durch ihn in den „Guardian of Fire"-Level.

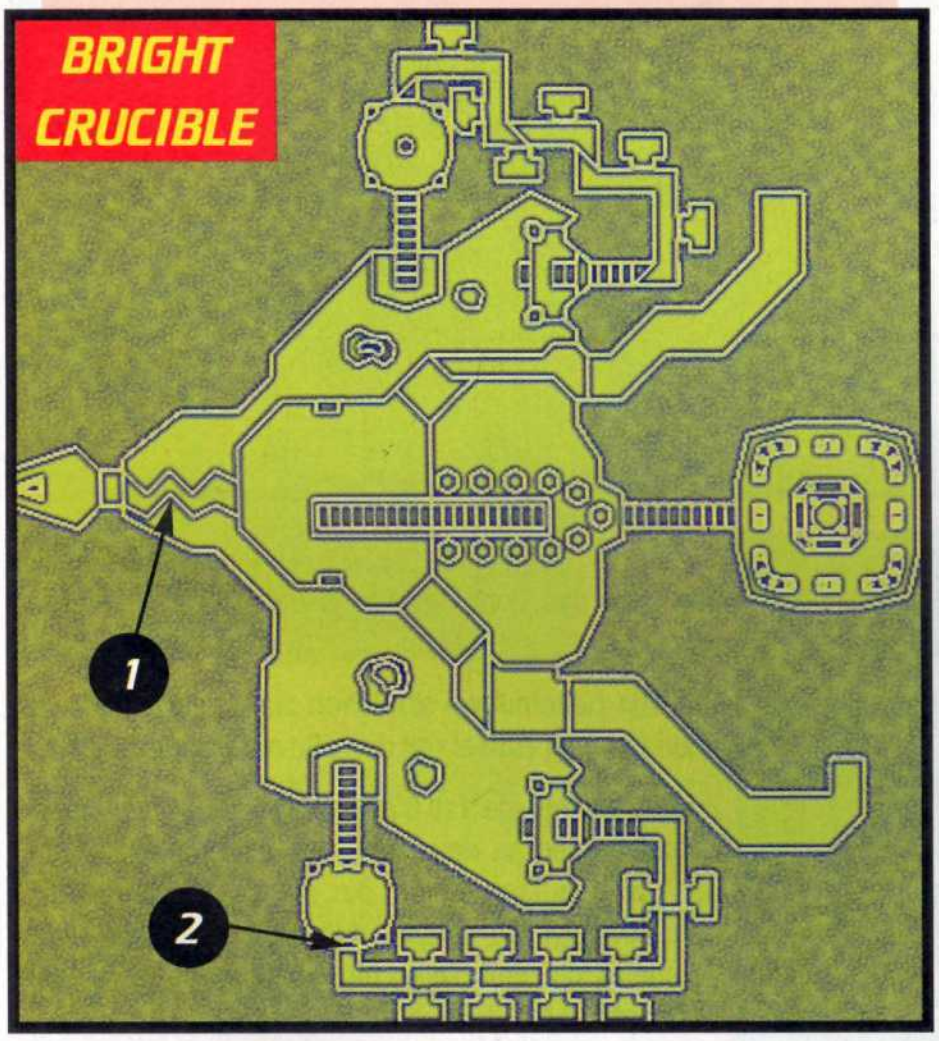


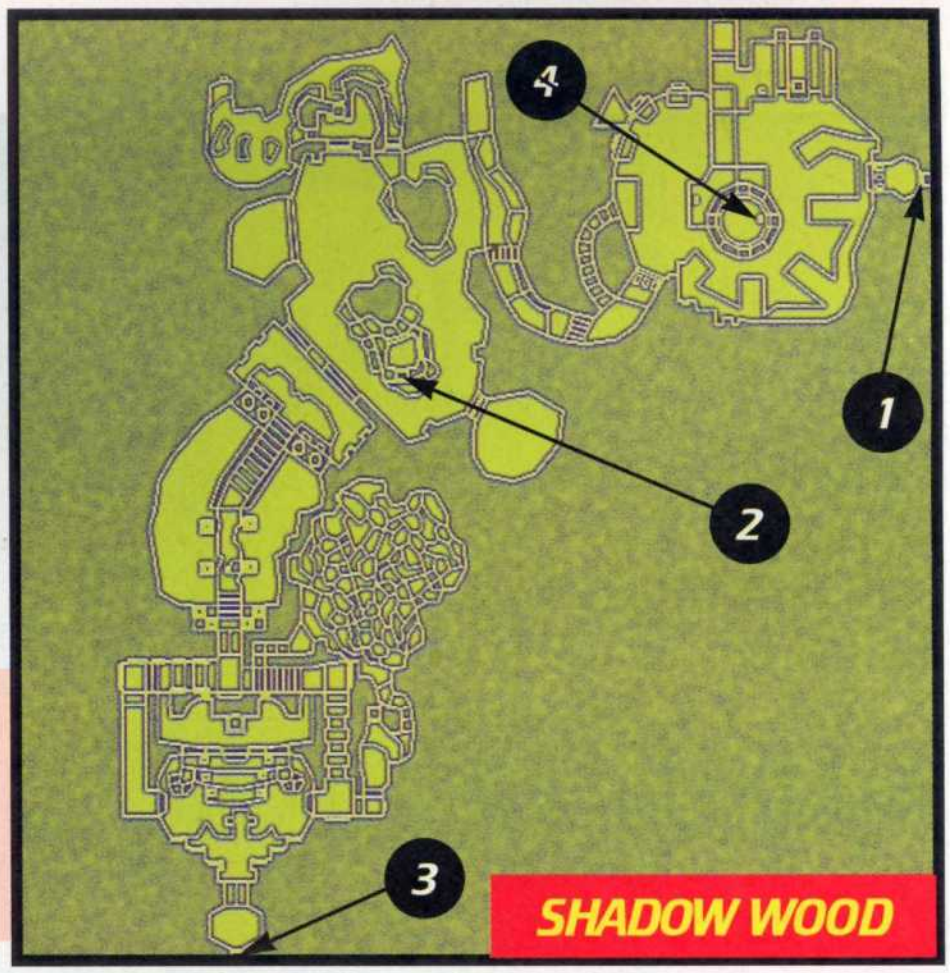
1. In Nischen in der Wand befinden sich zwei sogenannte „Feuerschalter". Wenn du einen von beiden aktivierst, so wird der Boden unter dir in eine Kammer unterhalb fallen.
2. Drücke hier den Schalter und gehe dann nach Norden durch die Lava und durch den Teleporter zurück zu den „Seven Portals".
3. Hier kannst du ein „Chaos Device" einsammeln.
4. Sobald du diese Kammer erreicht hast, benutzt du den Schalter an der Nordwand und dann den an der Südwand. Danach wirst du zu den „Seven Portals" zurückteleportiert.



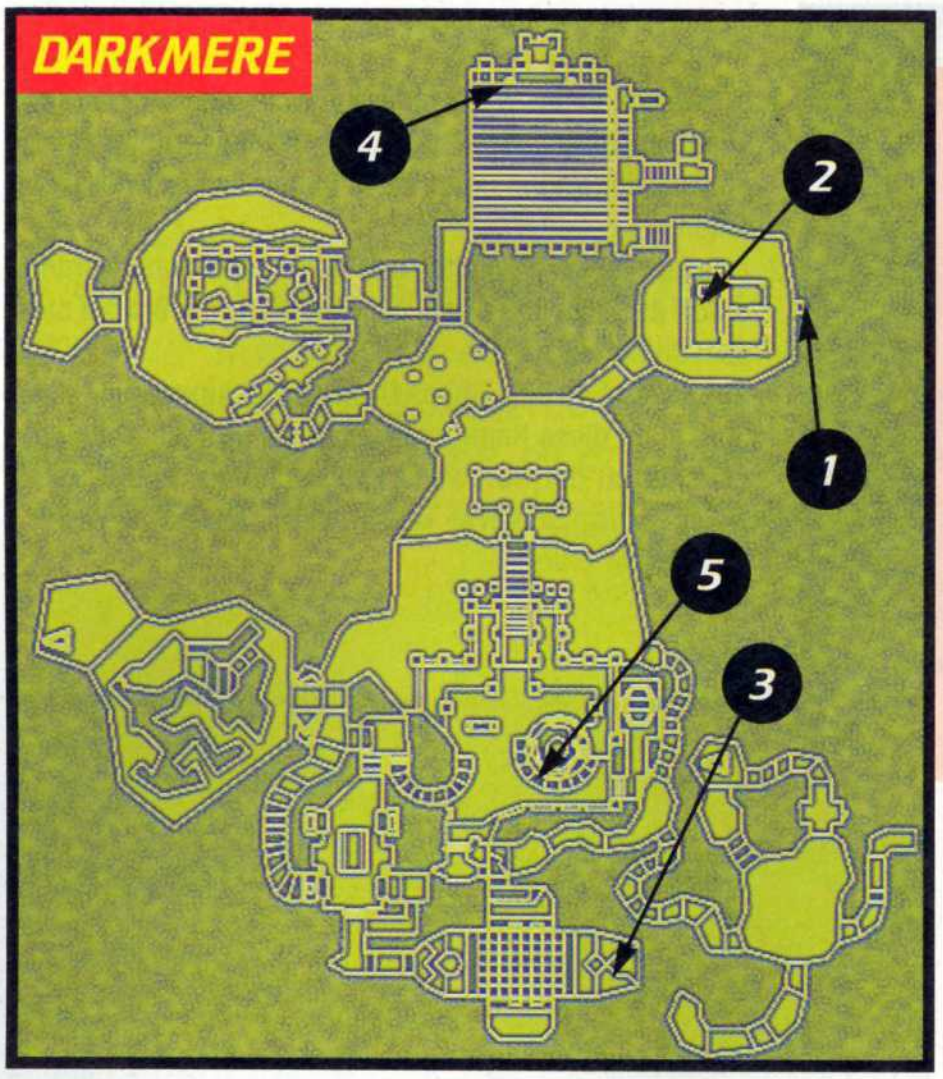
1. Aktiviere diesen Schalter, um so die Barriere auf der anderen Seite zu beseitigen. Nun kannst du auch den gegenüberliegenden Schalter erreichen.
2. Springe zu dieser Plattform, damit sich die Wände bei den „Seven Portals" bewegen. So erscheinen einige versteckte Teleporter. Nun suchst du dir einfach einen Teleporter und gehst durch ihn zurück zu den „Seven Portals".

1. Gehe diesen Weg entlang, bis du einen Teleporter findest, der dich zu den „Seven Portals" bringt.
2. Zerschlage hier die Glasscheiben, um so den Zugang zur Kammer dahinter freizulegen. In dieser Kammer mußt du „D'Spirals"-Herz auf dem Podest in der Mitte des Raumes plazieren.





1. Über diesen Teleporter kommst du in den „Darkmere"-Level.
2. Mit diesem geht es dafür in den Geheimlevel „Sacred Grove".
3. Dieser Beamer bringt dich direkt in den „Hypostyle"-Level.
4. Mit diesem Schalter wird im Norden ein Teleporter freigelegt. Gehe dorthin und durch ihn hindurch direkt in den „Darkmere"-Level.



Beim ersten Betreten des „Darkmere“-Levels zerschlägst du zunächst die alten Bäume vor dir. Gehe in das Gebäude und dann in den mit einer schlammartigen Flüssigkeit gefüllten Raum. Nun suchst du hier nach einem Gegenstand, der sich von den anderen unterscheidet. Gehe dort hin und aktiviere dieses Objekt. Dadurch wird die Türe daneben geöffnet. Aktiviere den Schalter dahinter, und die andere Türe im Raum wird sich öffnen. Nun geht es so weiter:

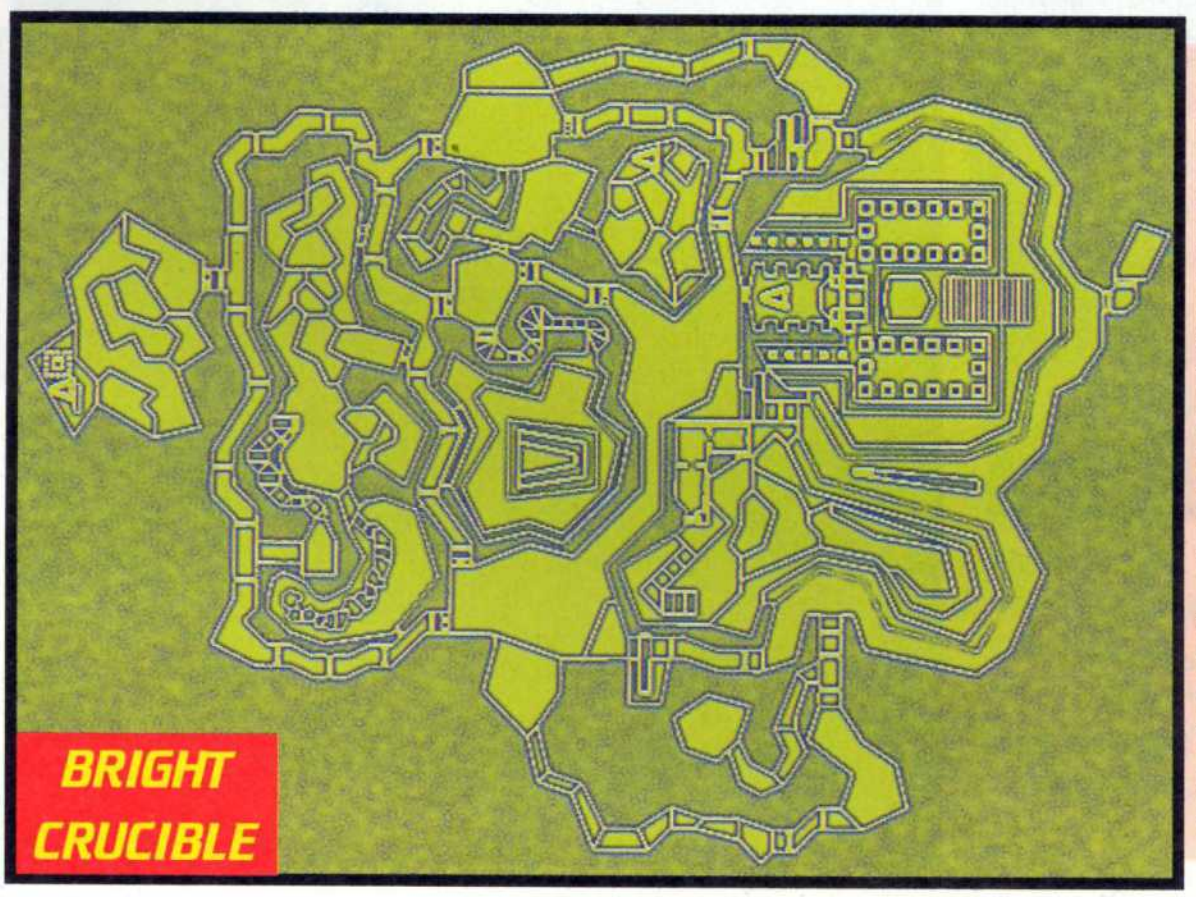
1. Gehe zu diesem Teleporter, der dich in den „Shadow Wood“-Level zurückbringt.
2. Hier findest du den „Castle“-Schlüssel.
3. Hier liegt der „Swamp“-Schlüssel für dich herum.
4. Wenn du diese Statue hier erreichst, so mußt du die Fackel bei ihr erleuchten, um so die nächste Türe zu öffnen.
5. Dies sind die Stufen, die dich zu einer Türe führen, die sich öffnet, sobald du den „Castle“-Schlüssel hast.

Das Portal zu diesem Level erreicht man durch den „Shadow Wood“-Level.

Drehe dich nach rechts und springe von der Plattform, von der aus du den „Caves Circe“-Level startest. Dann drehst du dich wieder nach rechts. Springe dann in das Loch hinein, aus dem die Fledermäuse herausfliegen. So kommst du in die Höhle Nr. 1. Hier gibt es dann drei Ausgänge. Nimm den, der am weitesten links ist. Nun kommst du in eine zweite Höhle.

Dreh dich, sobald du die Höhle betreten hast, nach rechts und springe in das Loch am Ende des Weges. Du bist nun in einer kleinen Höhle, die sich zu einem Gang öffnet. Gehe in den Gang und dort wieder rechts.

Gehe bei der ersten Gelegenheit nach links. So kommst du zu einer dritten, kleineren Höhle. Hier findest du den „Cave“-Schlüssel.



Wie man das Portal in den „Bright Crucible“-Level öffnet:

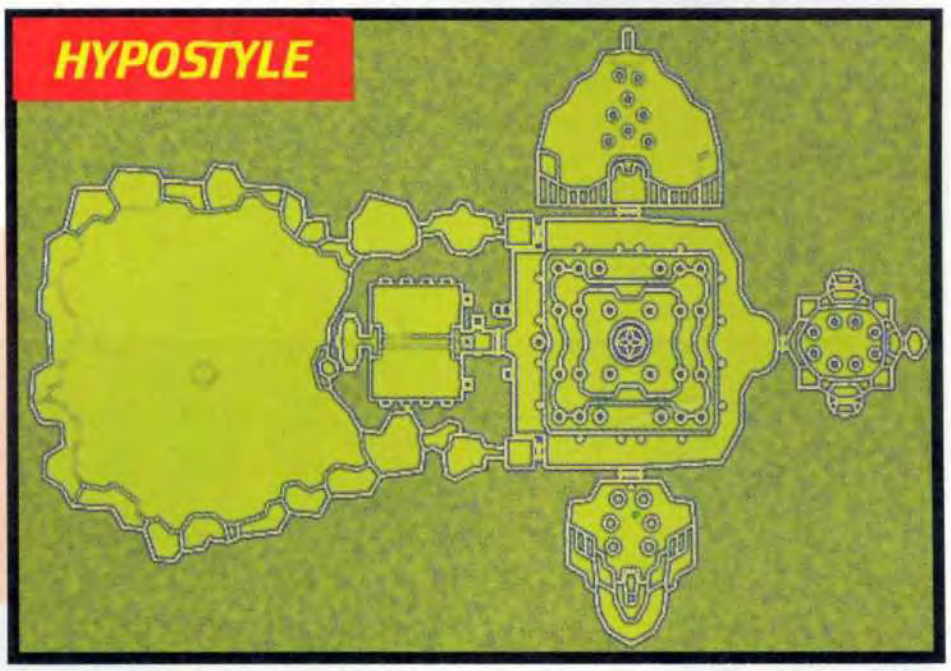
Um den Geheimlevel erreichen zu können, mußt du noch ein paar Rätsel bei den „Seven Portals“ lösen.

Zuerst einmal darfst nicht vergessen, die beiden Schalter oben an den Treppen bei den „Seven Portals“ zu benutzen – nicht die, die das vierte Tor öffnen, sondern die beiden, durch die eine Nachricht erscheint, daß sich Türen im „Guardian of Ice“-Level geöffnet haben.

Wenn du die Schalter im „Guardian of Steel“- und „Guardian of Fire“-Level benutzt hast, dann gehst du zu den „Seven Portals“. Nun sollte der Bereich hinter der höchsten Treppe offen sein. Gehe hinein und springe ins Wasser. Hier befindet sich nun ein unsichtbarer Teleporter, der dich in den „Bright Crucible“-Level bringt.

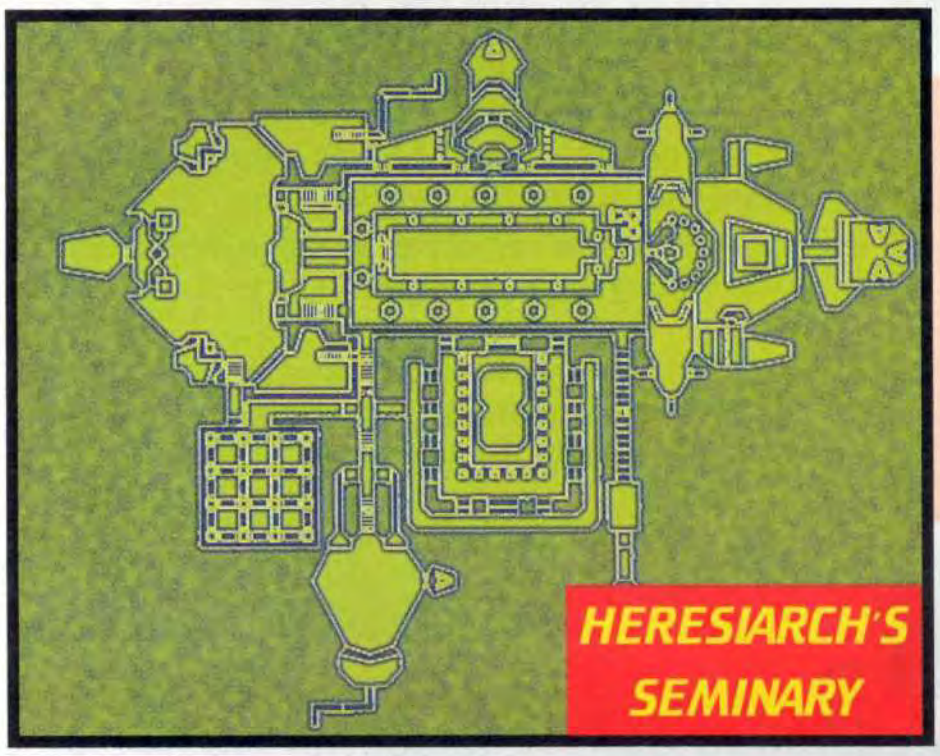
Um in den „Sacred Grove"-Level zu kommen, mußt du erst alle sechs Puzzle-Schalter aus Episode 2 bedient haben. Sind alle sechs Schalter aktiviert, dann öffnet sich das versteckte Portal in den „Sacred Grove"-Level.

Dieses Portal ist im „Shadow Wood"-Level: Gehe aus dem Tempel in den „Shadow Woods" heraus, und du siehst eine große, steinige Anhöhe. Dort sind auch große Stufen, über die du nach oben zu einem hochgelegenen Sims in der Nähe der Spitze kommst. Kurz bevor du ganz oben bist, siehst du rechts eine Öffnung, in der sich das Portal befindet. Doch denke wieder daran, daß du diese Öffnung nicht betreten kannst, bevor du alle sechs Puzzle-Schalter bedient hast. Nun gehe in das Portal hinein.



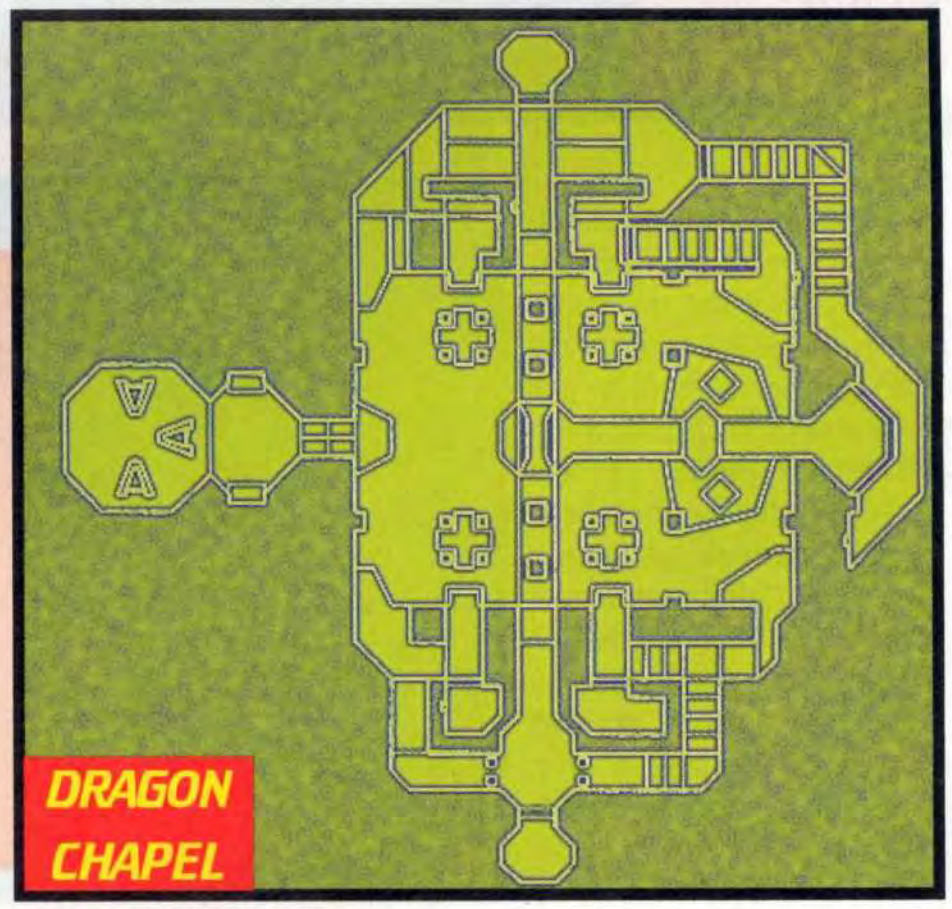
Das Portal in den „Hypostyle"-Level ist hinter einem Tor innerhalb des Tempels in den „Shadow Woods". Auf beiden Seiten dieses Tores sind je drei Paneele. Jedes Paar dieser drei Paneele hat ein anderes Symbol: das Sumpf-Symbol (grün), das Horn-Symbol (gelb) und das Höhlen-Symbol (grau).

Findest du alle diese Schalter, so wird sich auch das Tor öffnen. Dann kannst du das Portal in Richtung „Hypostyle"-Level benutzen.



Diese Episode besteht aus zwei unterschiedlichen Abschnitten:
1. Das Rätsel der Planeten lösen
2. Das Rätsel der Kapellen lösen

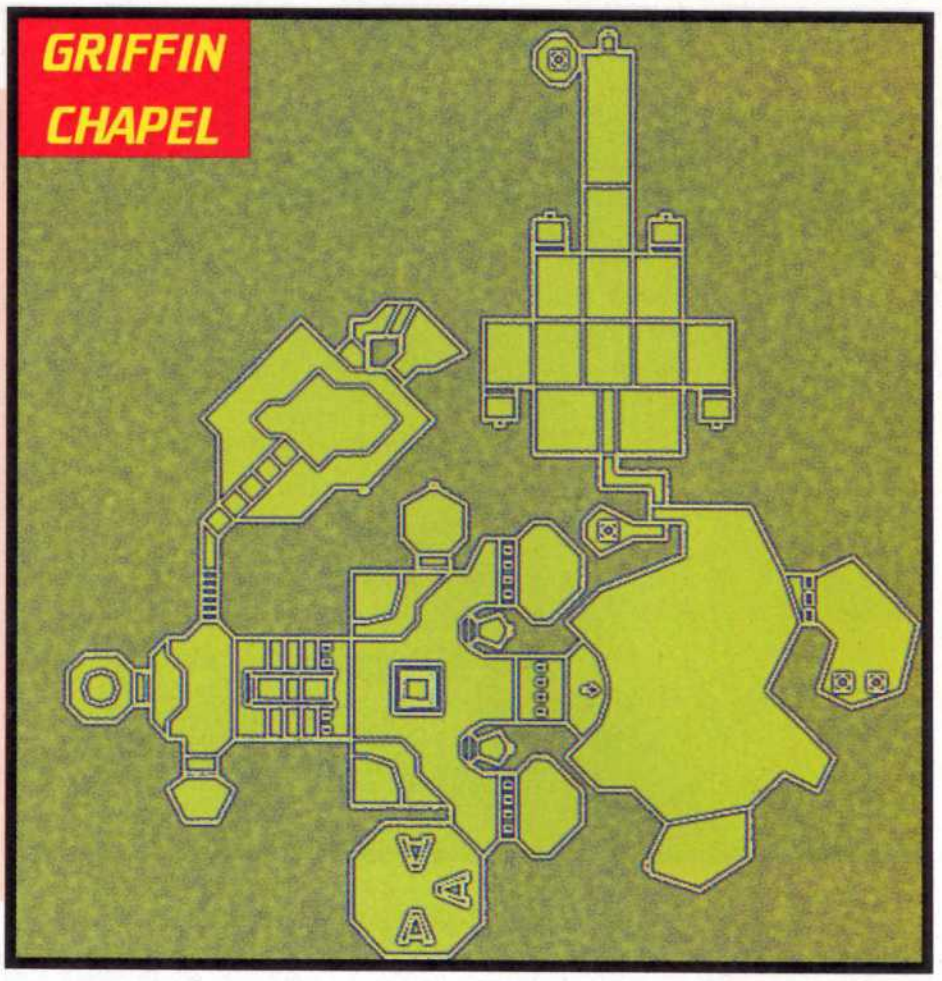
Das zweite Rätsel besteht aus insgesamt neun einzelnen Teilen. Einige davon sind Schalter, die du benutzen mußt, andere wiederum bestimmte Stellen, die du erreichen mußt. Diese Abschnitte sind in den drei Kapellen verteilt: die „Griffin"-Kapelle, die „Dragon"-Kapelle und die „Wolf"-Kapelle. Nachdem du alle neun Teile des Rätsels gelöst hast, wird „Heresiarch" persönlich erscheinen.

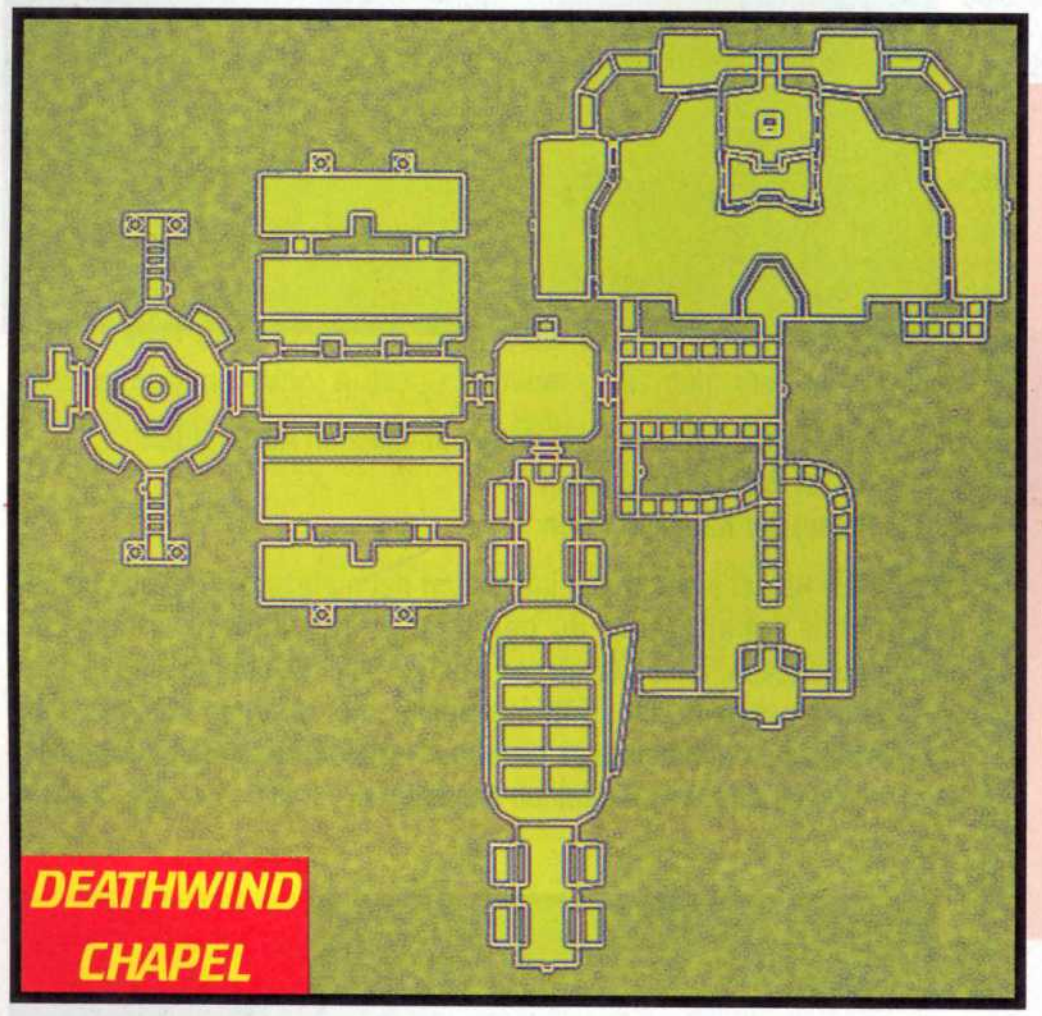


Wenn du die „Dragon"-Kapelle das erste Mal betrittst, dann halte dich von den Kristall-Objekten an den Seiten dieses Raumes fern. Wenn du dir doch welche holen willst, dann mußt du aber auch mit Ärger rechnen. Achte zudem auch auf die „Slaughtaurs", die sich zahlreich in der Haupthalle der Kapelle befinden. Vor der Halle befindet sich ein Kreis aus noch nicht brennenden Lampen. Wenn du das erste Puzzle in den anderen zwei Kapellen gelöst hast, so leuchten sie. In diesem Kreis erscheint dann nach einiger Zeit ein „Krater of Might" für dich. Gehe die Treppen zum Sumpf-Teich hoch und nimm dir die Power-Ups dahinter mit. Erledige dann die „Dark Bishops". Nun sind auf der Ost- und der West-Seite zwei Türen geöffnet. Wenn du durch eine dieser Türen gehst, so greifen auch Monster aus der anderen Türe von hinten an.

Sobald du den Abschnitt mit den drei Portalen am nördlichen Ende von „Heresiarch's Seminary" erreicht hast, so schaust du in Richtung Südwand, wo du neun Paneele siehst. Und genau wie im „Shadow Wood"-Level steht jedes Paneel für ein Rätsel, das du nun in den Kapellen zu lösen hast. Jedes der drei Portale führt zu einer anderen Kapelle: Das Portal mit dem Drachensymbol führt in die „Dragon"-Kapelle, das Portal mit dem Wolf darauf in die „Wolf"-Kapelle und so weiter. Eigentlich ganz einfach!

Sobald du den ersten Rätsel-Schalter in der „Griffin"-Kapelle benutzt hast, so wird nicht nur dieses Rätsel gelöst, sondern es senken sich auch noch zwei Säulen neben zwei Käfigen in der Halle herab. Die Schalter an diesen Säulen öffnen die Käfige und die Türen auf der Nordseite der Halle in der „Wolf"-Kapelle, die dich dann zum zweiten Rätsel in der „Wolf"-Kapelle führen. Die zwei rotierenden Säulen im Norden auf der Westseite der „Dragon"-Kapelle führen dich zum zweiten Rätsel-Schalter in dieser Kapelle. Damit öffnet man auch die Balken, die den Weg zum nördlichen Gang auf der Westseite der Kapelle versperren.



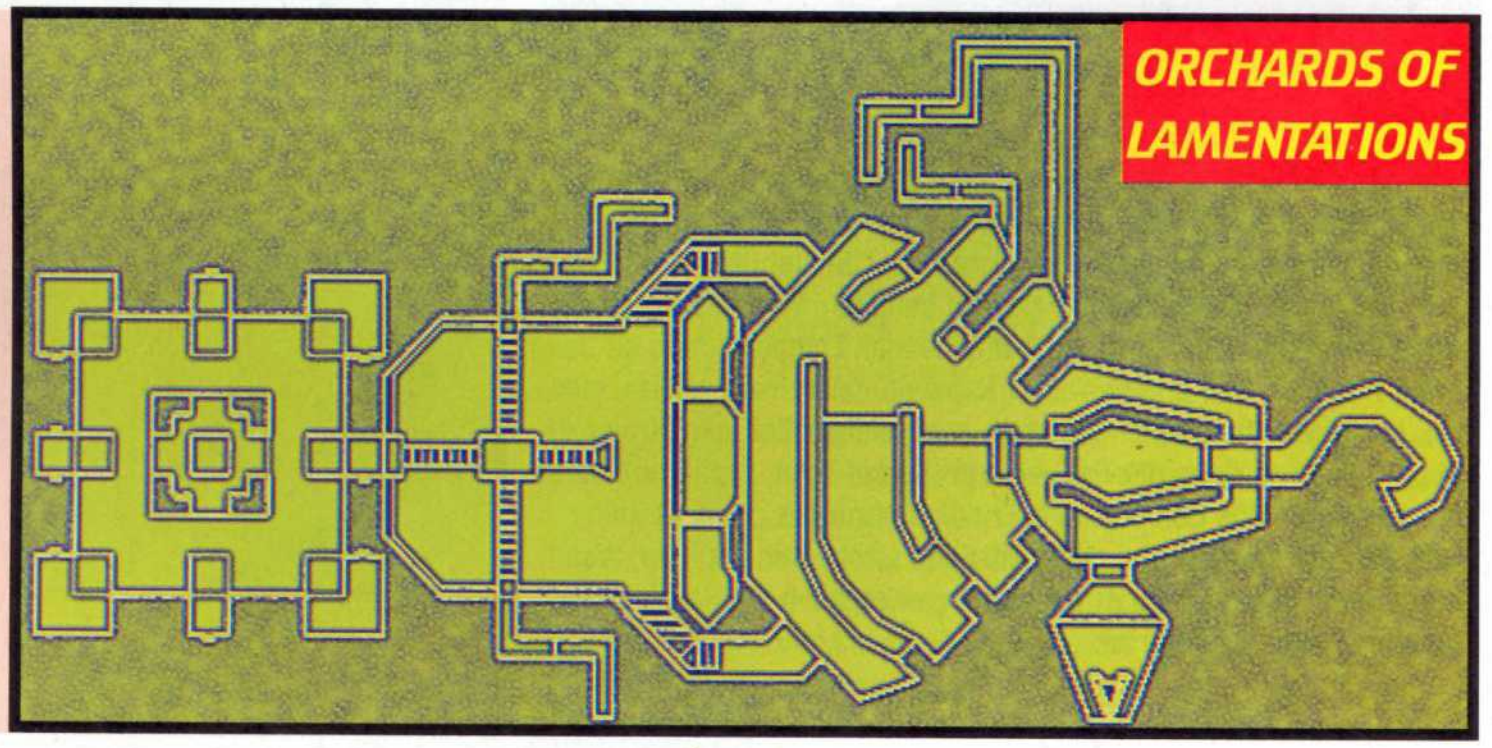


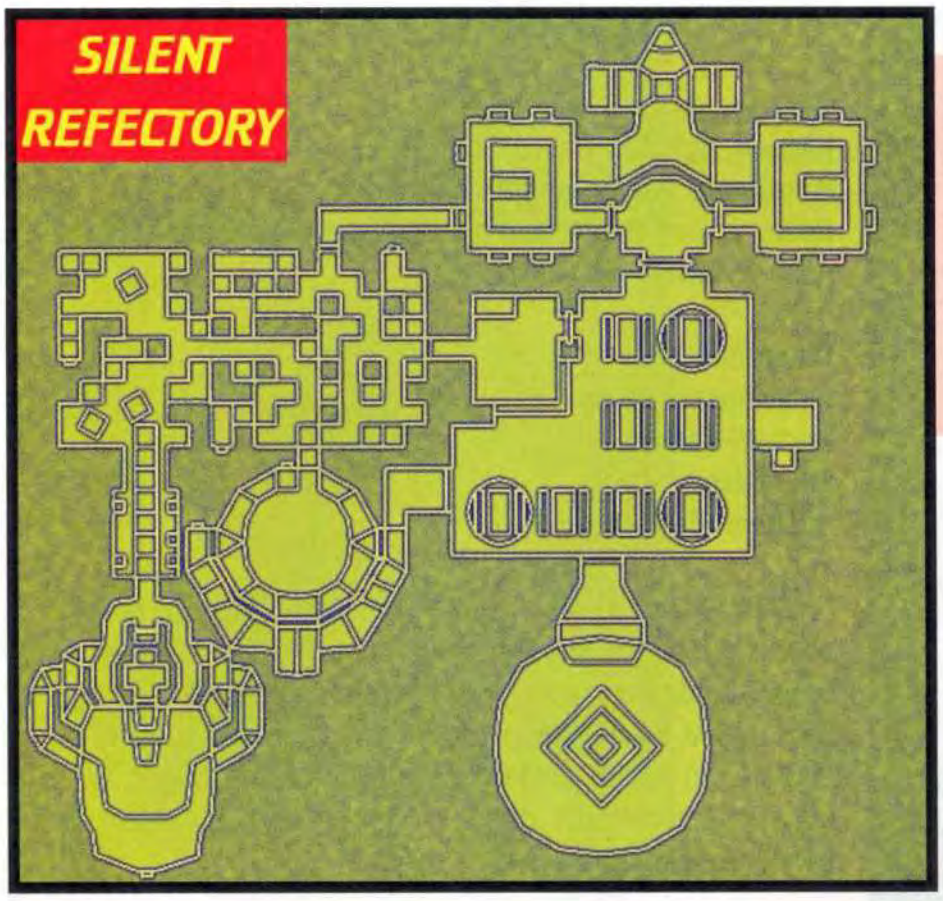
Um in diese geheime Kapelle zu kommen, mußt du erst einmal „Heresiarch" besiegen. Hast du ihn erledigt, dann gehst du in den nördlichen Abschnitt des „Seminary"-Levels, in dem sich die magischen Wände befinden. Die Säulen hier im Süden öffnen und schließen sich nun andauernd. Gehe hinter die Säulen und fahre mit dem Aufzug nach unten. Das Portal ganz unten bringt dich dann in die „Deathwind"-Kapelle.

Diese Kapelle besteht aus drei Bereichen: dem Lava-Abschnitt, dem Centaur-Raum und dem Extras-Abschnitt. Beim ersten Betreten ist nur der Lava-Abschnitt erreichbar. Dieser befindet sich hinter der Türe auf der linken Seite.

Du mußt jeden dieser Bereiche durchlaufen, bevor du dann in den Extras-Raum kommst. Hier befinden sich jede Menge Power-Ups. So kannst du dich für weitere Kämpfe stärken.

Gehe den südöstlichen Korridor im „Heresiarch's Seminary"-Level hinab und suche dort nach einem Schalter auf der rechten Seite. Ziehe ihn und drehe dich um. Nach kurzer Zeit senken sich die Treppen, die du eben noch hinabgegangen bist, herab und legen einen geheimen Weg an der Südwand bei den Stufen frei. Hier mußt du durchgehen und dir den Weg bis zum Portal in den „Orchards of Lamentations"-Level bahnen.

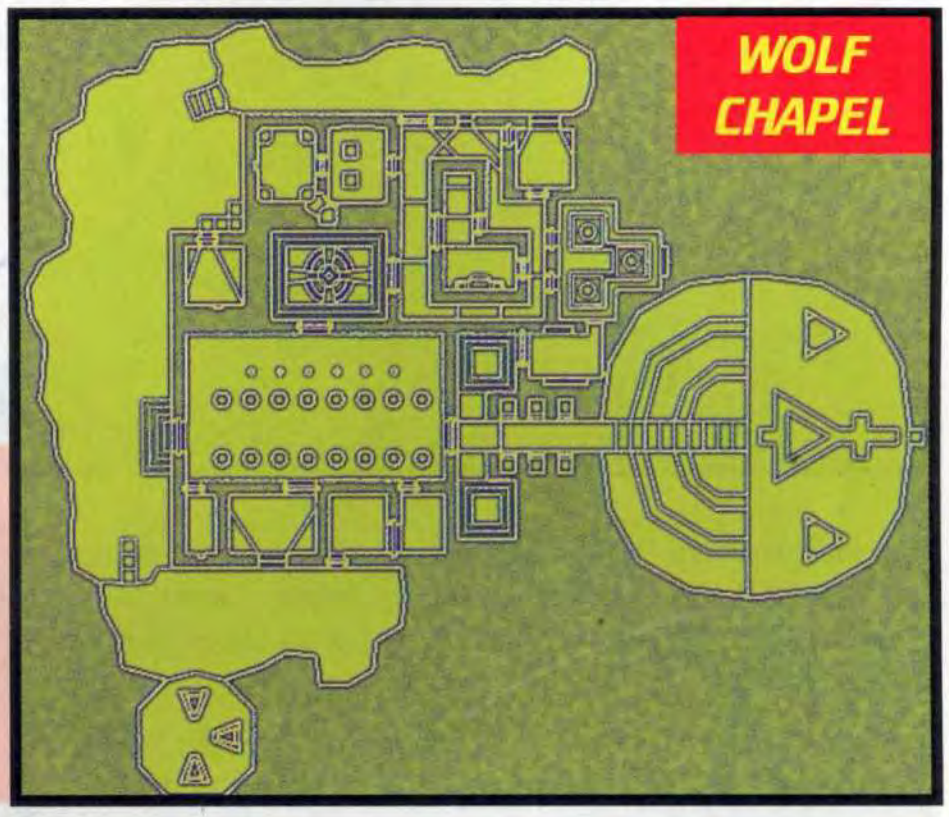




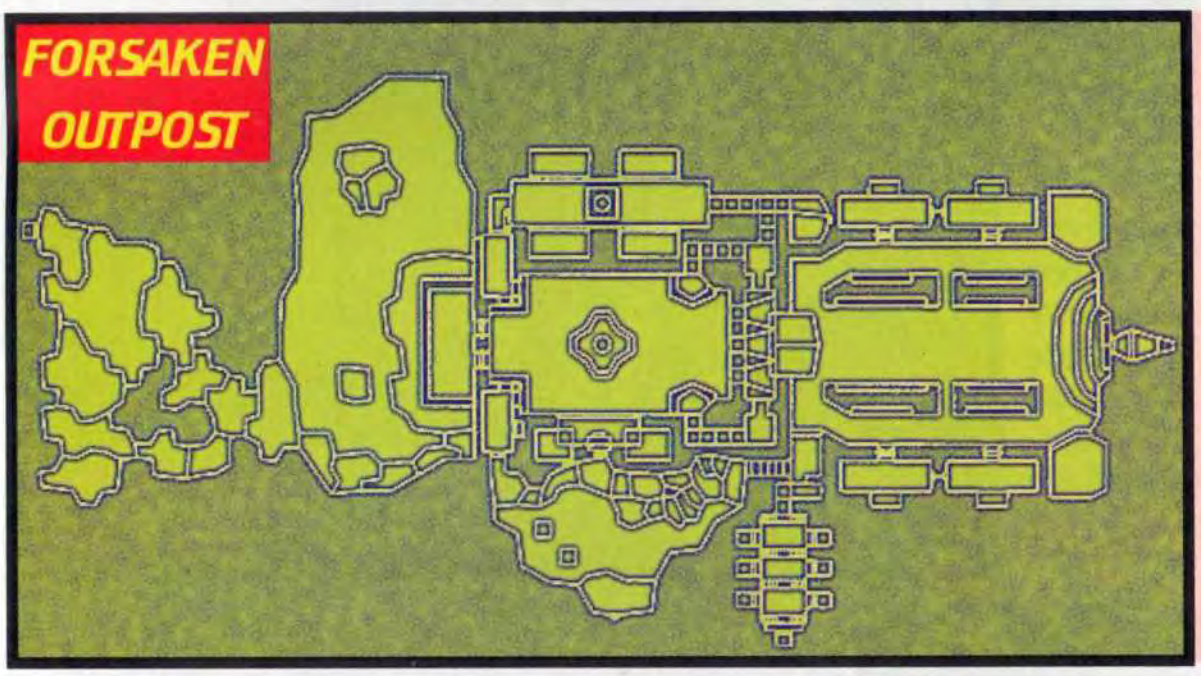
In diesen Level kommst du nur vom „Heresiarch's Seminary"-Level aus.

Hier ist es deine Aufgabe, die ganzen Planeten zu finden, um so deine gefährliche Mission fortsetzen zu können.

Hast du sie dann alle gefunden, so geht es auch wieder zurück in den „Heresiarch's Seminary"-Level.



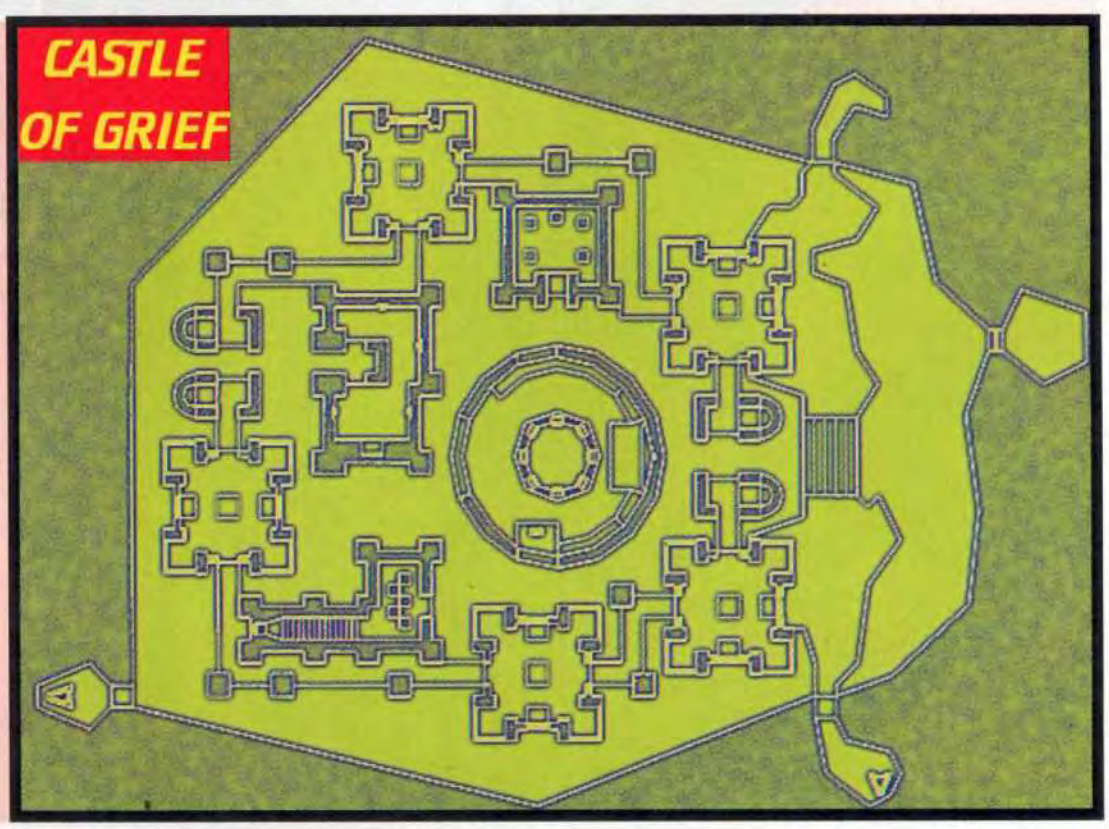
Beim ersten Besuch in der „Wolf"-Kapelle startest du in einem kleinen Raum außerhalb des Gebäudes, der drei Portale beinhaltet. Zuerst mußt du die Rätsel in der „Griffin"- und der „Dragon"-Kapelle lösen, um alle drei Rätsel in diesem Level lösen zu können. Es kann also sein, daß du hier eventuell öfter vorbeikommen mußt.

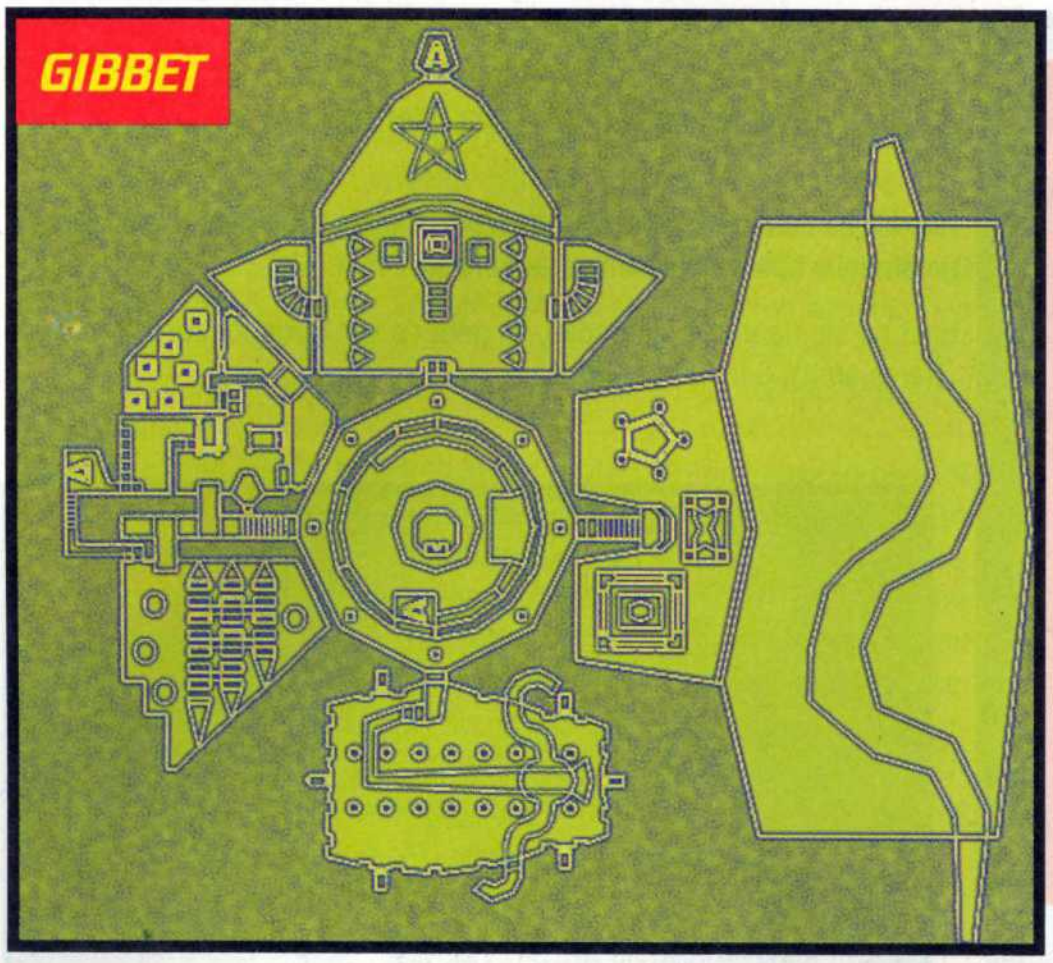


Auf deiner Suche nach den vier Schaltern außerhalb der Burg im „Castle of Grief"-Level wirst du sicherlich eine schmale Öffnung an der südöstlichen Ecke des Levels entdecken. Hier befindet sich ein Portal!

Das Portal führt in den „Forsaken Outpost"-Level. Hier sind einige Objekte zu finden, die du benötigst, um das Rätsel von „Gibbet" lösen zu können. Zudem gibt es hier auch recht viel Munition zu finden, falls jemandem diese ausgegangen ist.

Hier gibt es eine Abkürzung zum Axt-Schlüssel – eventuell ist es sogar ein Programmierfehler! In der Mitte der Burg ist eine Falle, die dich in ein Schwein verwandelt. So kannst du aber auch ganz gut an Stellen kommen, die ein Mensch sonst nicht erreichen kann. Renne nach vorne an die Burg und dann in das Loch auf der Ostseite des Burggrabens. Hier befindet sich ein Portal, das dich in den „Effluvium"-Level bringt. Dieses Portal bringt dich in einen Raum, in dem sich vier kleine Tanks mit Flüssigkeit befinden. Springe in den rechts von dir und benutze die Winde an der Seite, um den Tank auszuleeren. Springe in den Tank hinein und dann durch die Öffnung hindurch. Öffne die Wand mit der Vorrichtung auf der gegenüberliegenden Seite und springe dann über das Loch vor dir, um so in den Raum mit dem „Brown Serpent" zu kommen. Dort, wo er steht, befindet sich eine weitere Wand. Wenn du sie mit der Vorrichtung dazu öffnest, so erscheint hinter der Wand das Portal in den „Forsaken Outpost"-Level. Normalerweise dauert es viel länger, hierhin zu kommen.





Beim ersten Eintreffen wirst du einen Schalter vor dir sehen können. Benutze diesen Schalter und drehe dich gleich um, da du von hinten angegriffen wirst. Nun senkt sich der Boden in den Hauptraum herab, und du kannst von dort aus noch in andere Räume kommen:

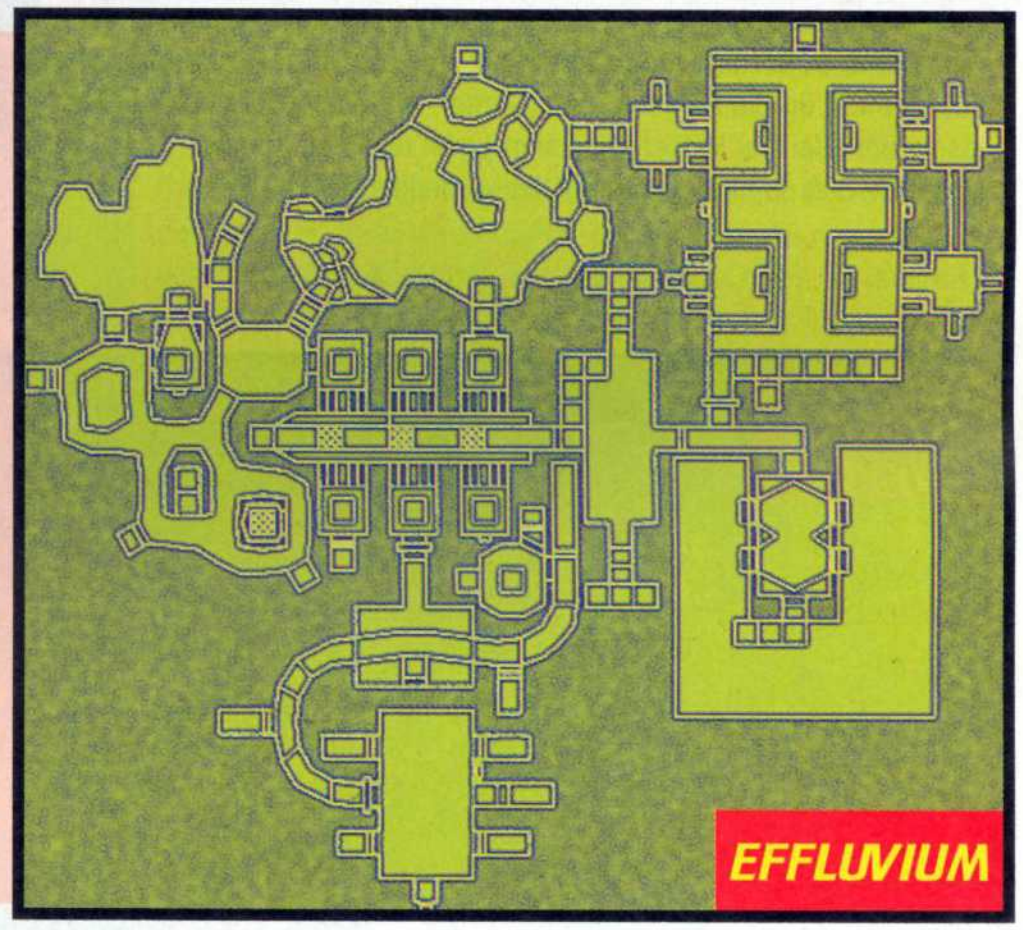
Hauptraum
Axtschlüssel-Raum
Statuen-Raum
„Heresiarch"-Lager
Bücherei-Bereich

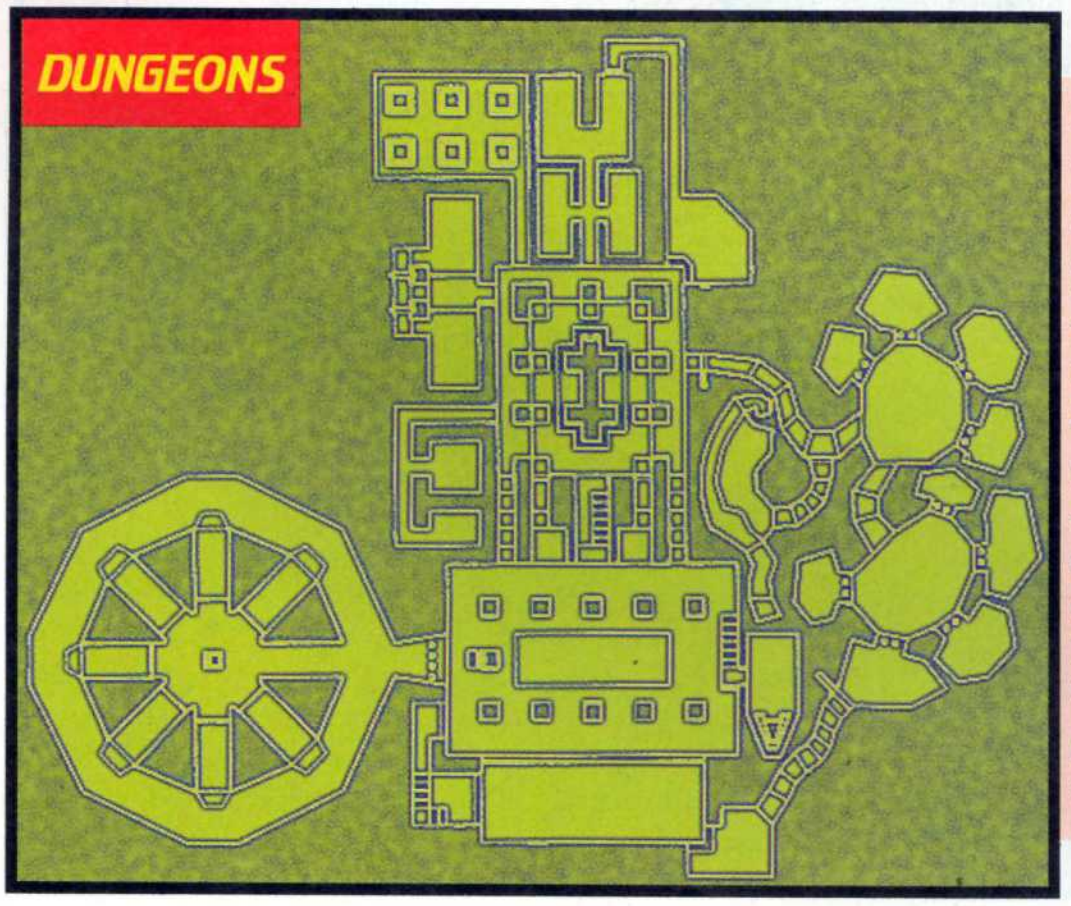
Um die Rätsel zu lösen und somit den Käfig um den Axtschlüssel herum öffnen zu können, mußt du erst einige Gegenstände aus dem „Forsaken Outpost"-Level besorgen. Dazu gehst du in den „Castle of Grief"-Level zurück. Dort läufst du in die südöstliche Ecke außerhalb der Burg, wo du ein Portal vorfindest, durch das du in den „Forsaken Outpost"-Level kommst.

Um hier das erste Mal hinkommen zu können, mußt du vom „Effluvium"-Level aus hereinfallen. Du beginnst dann hier in einer Art Abwasserkanal, der in einen Teich am anderen Ende des Raumes fließt.

Bevor du jedoch hineingehst, mußt du noch nach einem Schalter suchen, der sich auf einer der kleinen Plattformen an der Seite des Kanals befindet. Zudem kannst du auch auf den anderen Plattformen Türen und Wände entdecken, die so aussehen, als würden sie irgendwo hin führen. Das tun sie auch, doch kannst du sie noch nicht öffnen – erst mußt du den Schalter benutzen.

Der Schalter öffnet ein Portal zurück in Richtung „Gibbet"-Level. Dieses ist auf einer der anderen Plattformen. Zudem senkt sich ein weiterer Kanal auf der anderen Seite des Raumes mit dem Teich herab. Springe nun in den Teich und gehe bis an das andere Ende dieses Kanals. Rechts ist eine Plattform, die zu einem anderen Raum führt. Gehe dorthin, und du wirst ein paar Fenster sehen. Außerhalb eines dieser Fenster ist der „Dungeon"-Schlüssel. Benutze die Türe, um nach draußen zu kommen, und hole dir den Schlüssel.

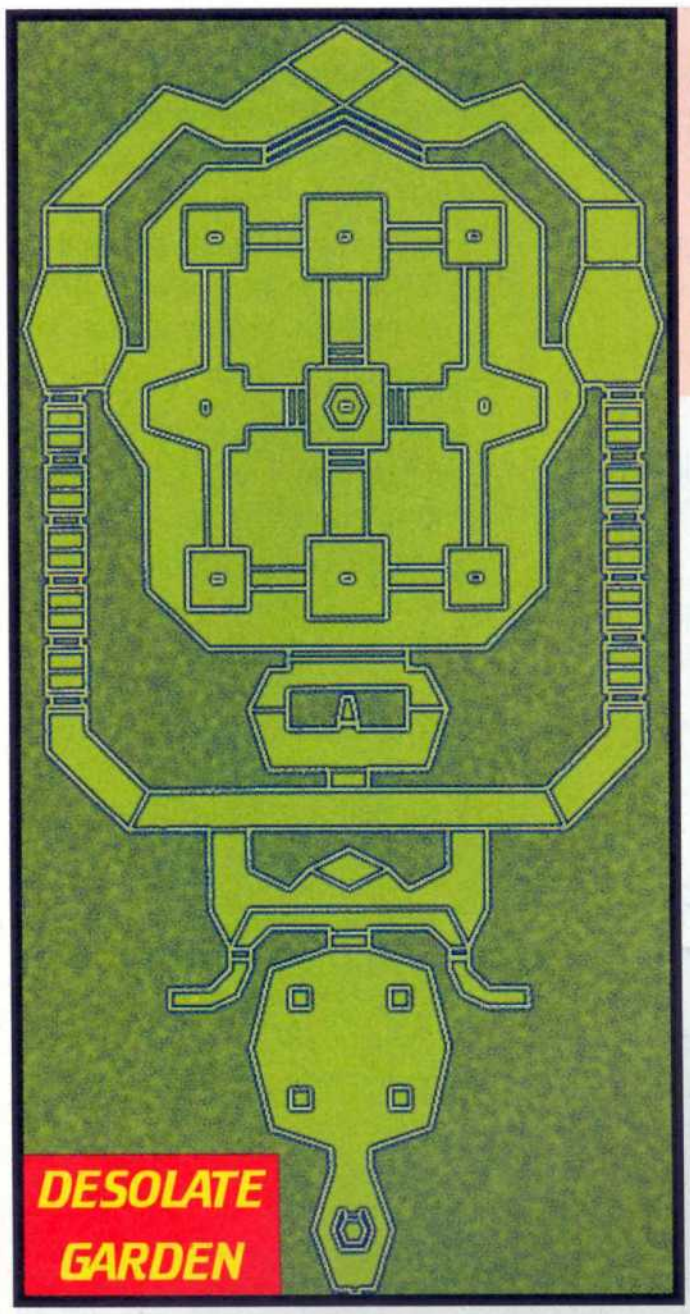




Du startest hier in einem kleinen Raum mit dem Portal, das dich in den „Gibbet"-Level zurückbringt. Der Ausgang hier führt in einen sehr dunklen Raum mit einem Lavasee in der Mitte. Gehe dort hin und dann die Treppen hinab. Auf der Südseite dieses Raumes ist ein Durchgang, der durch Balken versperrt ist. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein Schalter, der ebenfalls durch Balken blockiert wird. Du mußt nur beide Balken und den Schalter aktivieren.

Laufe zur Westseite des Raumes, wo sich Treppen zu einer dunklen Kammer befinden. Gehe in diese Kammer und dann dort bis ans westliche Ende. Hier ist ein Schalter, mit dem du den durch die Balken blockierten Schalter im großen Raum mit dem Lavasee freilegst. Zudem werden auch die Balken, die den Durchgang versperren, beseitigt.

Nun läßt du dich in das sehr tiefe Loch fallen, damit du so automatisch in den „Effluvium"-Level in Episode 2 kommst.

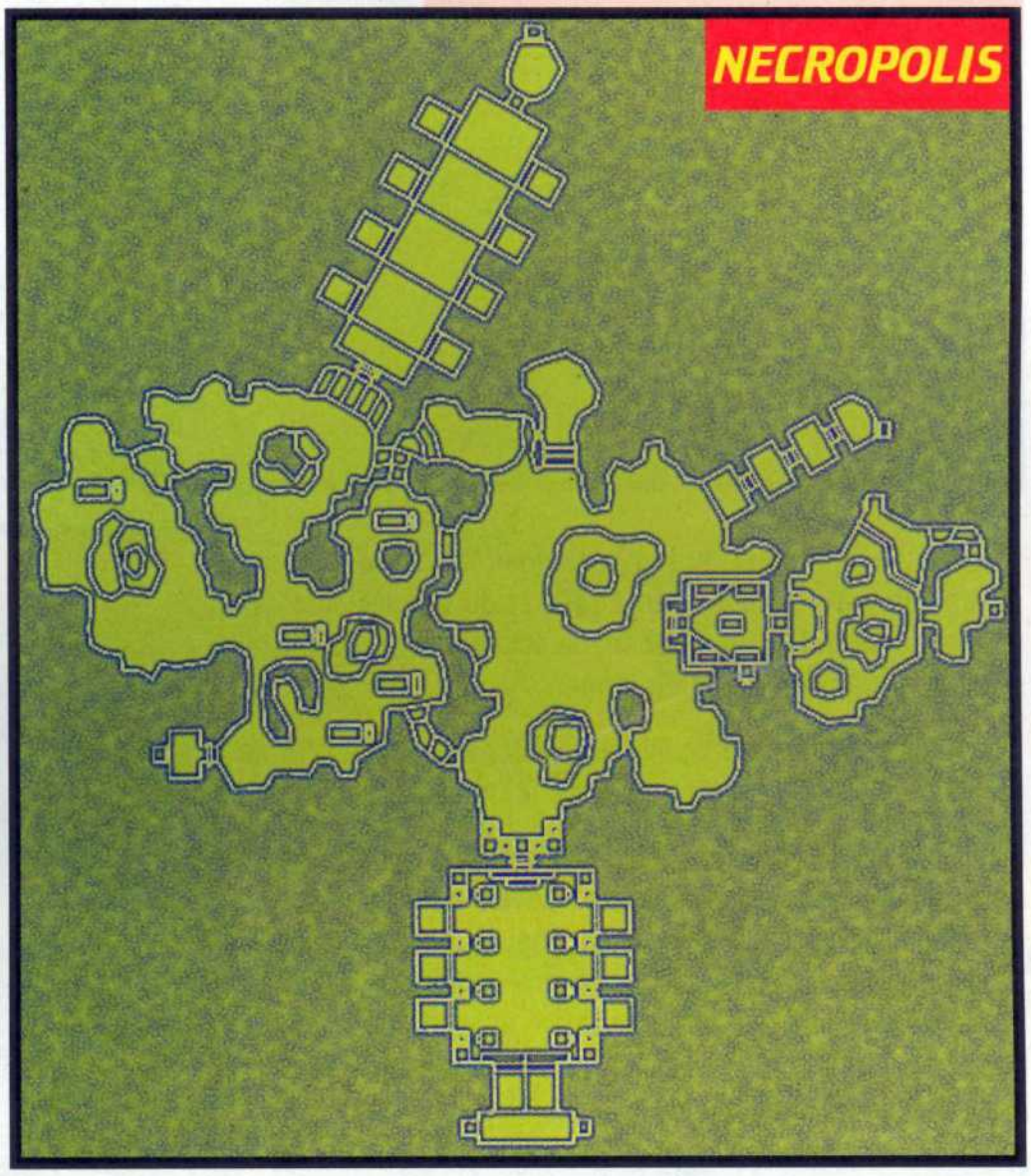


Dies ist wieder einmal ein Geheimlevel. Wenn du ihn erreichen willst, so mußt du den Schalter im „Sacred Grove"-Level in Episode 2 benutzen.

Das eigentliche Portal zu diesem Level befindet sich im „Forsaken Outpost"-Level.

Hier kannst du in drei unterschiedliche Grabstätten gelangen:

Das Grab von „Zedek"
Das Grab von „Menelkir"
Das Grab von "„Traductus"



Der Eingang zu diesem Grab liegt im Südwesten des „Necropolis"-Levels.

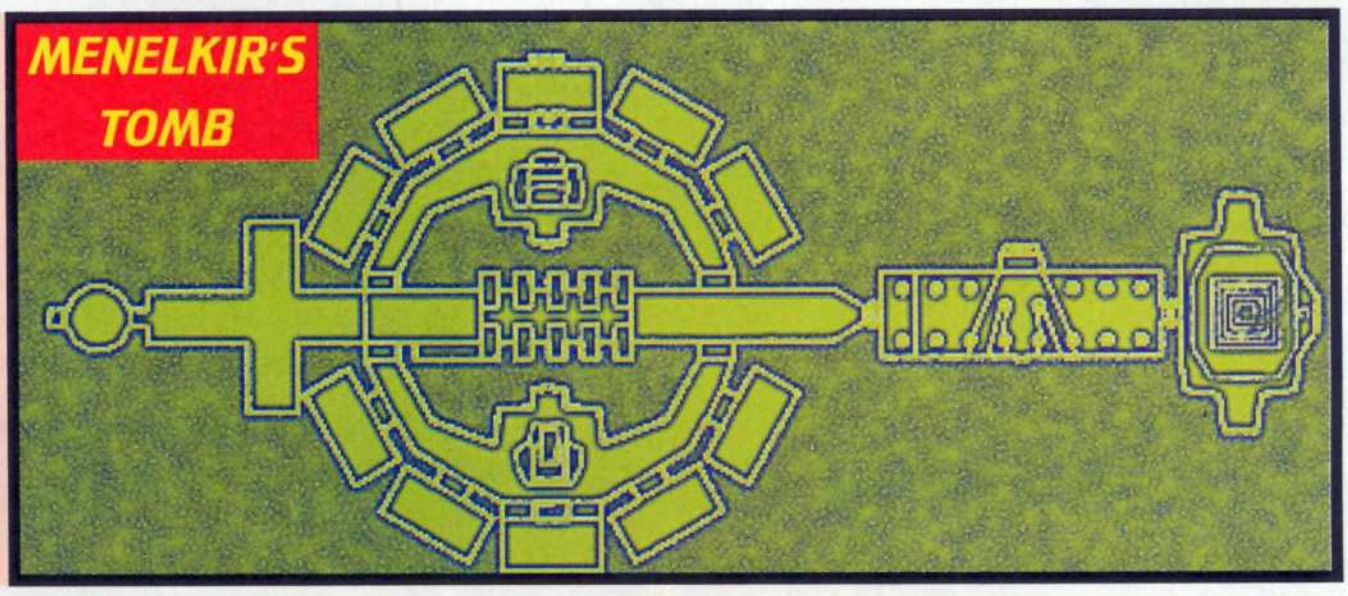
Wenn du dann „Zedek" gegenüberstehst, rennst du einfach zur gegenüberliegenden Wand und bleibst dort stehen. Sobald „Zedek" erscheint, kannst du nur seinen Rücken sehen. Er kann dich nicht sehen, und du hast die Möglichkeit, einen Überraschungsangriff zu starten.

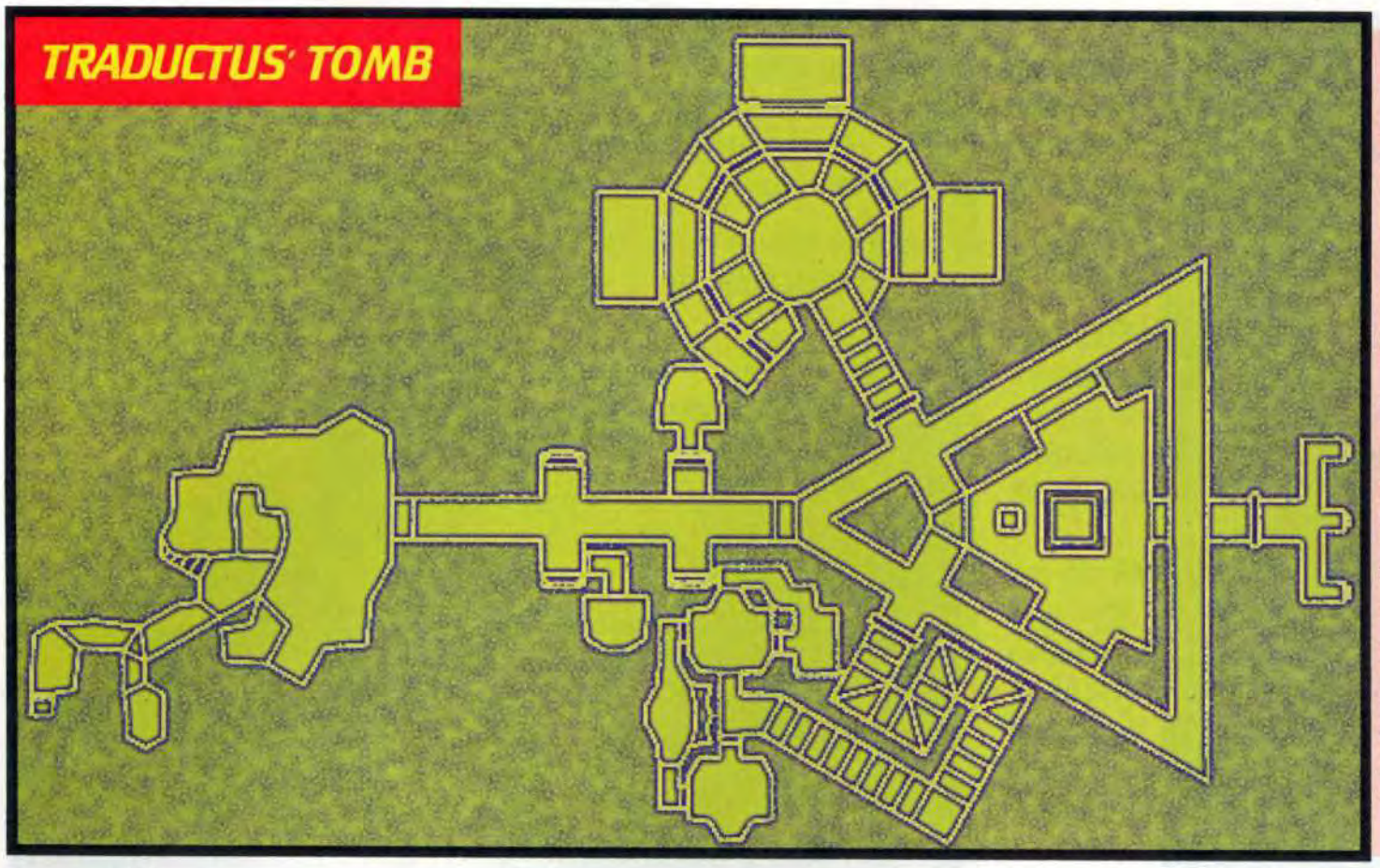
Damit kannst du ihn zwar nicht unter Garantie besiegen, doch du kannst ihm jede Menge Schaden zufügen, bevor er dich bemerkt und ebenfalls angreift. Dann mußt ihn aber leider auf herkömmliche Weise angreifen!

Das Grab von „Menelkir" befindet sich auf der Ostseite des „Necropolis"-Levels. Gehe durch die Türe mit den Säulen auf beiden Seiten. Dadurch wird das Portal in den „Vivarium"-Level geschlossen.

Nun gehst du durch acht Räume hindurch; du mußt jedesmal das Symbol aktivieren, das du auf der Säule in der Mitte des Raumes siehst.

Danach kommt es noch zum Kampf gegen „Menelkir".





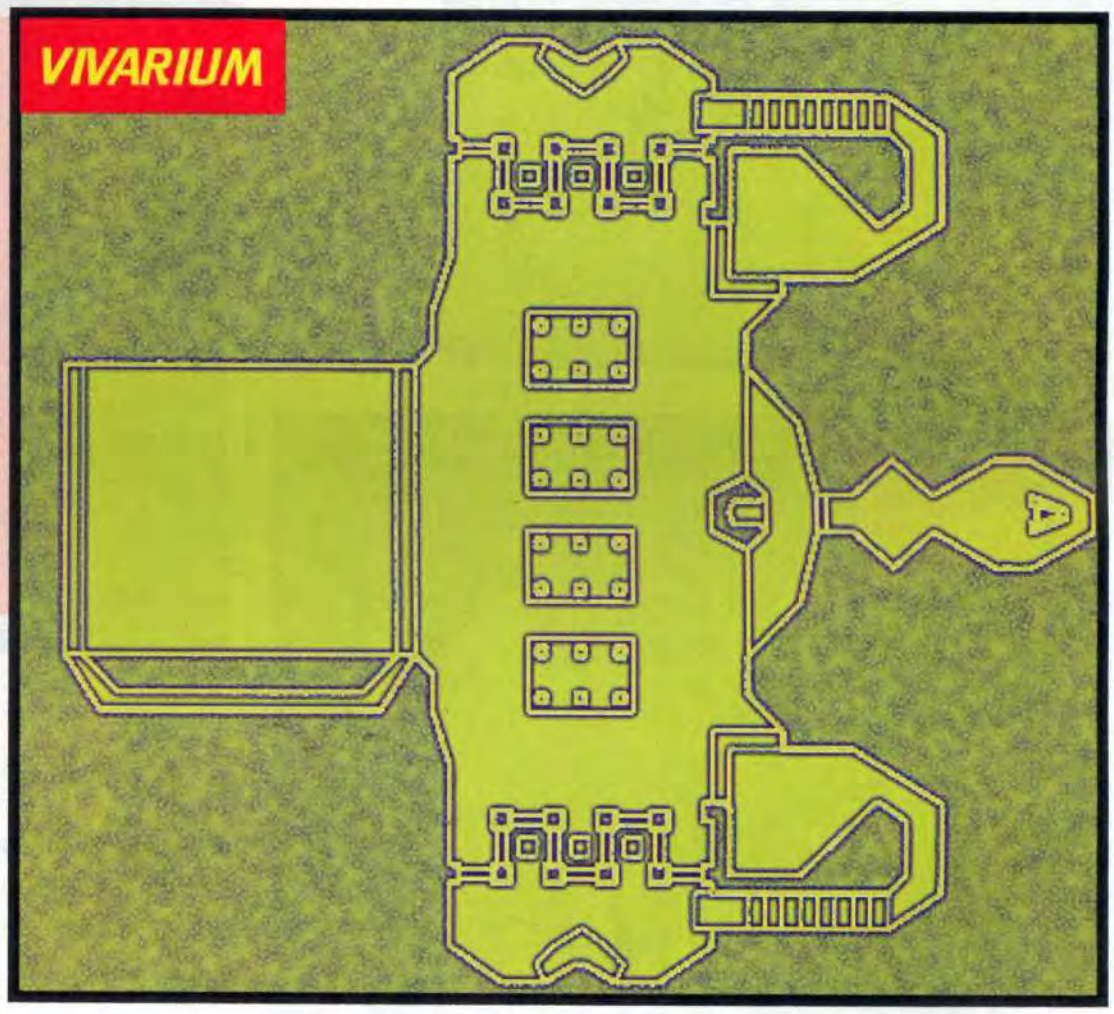
Der Eingang zum Grab von „Traductus“ liegt im nordöstlichen Abschnitt des „Necropolis“-Levels. Öffne hier die Türe zu einer dunklen Kammer. Durch das Öffnen dieser Türe verschließt sich das Portal in Richtung „Vivarium“-Level.

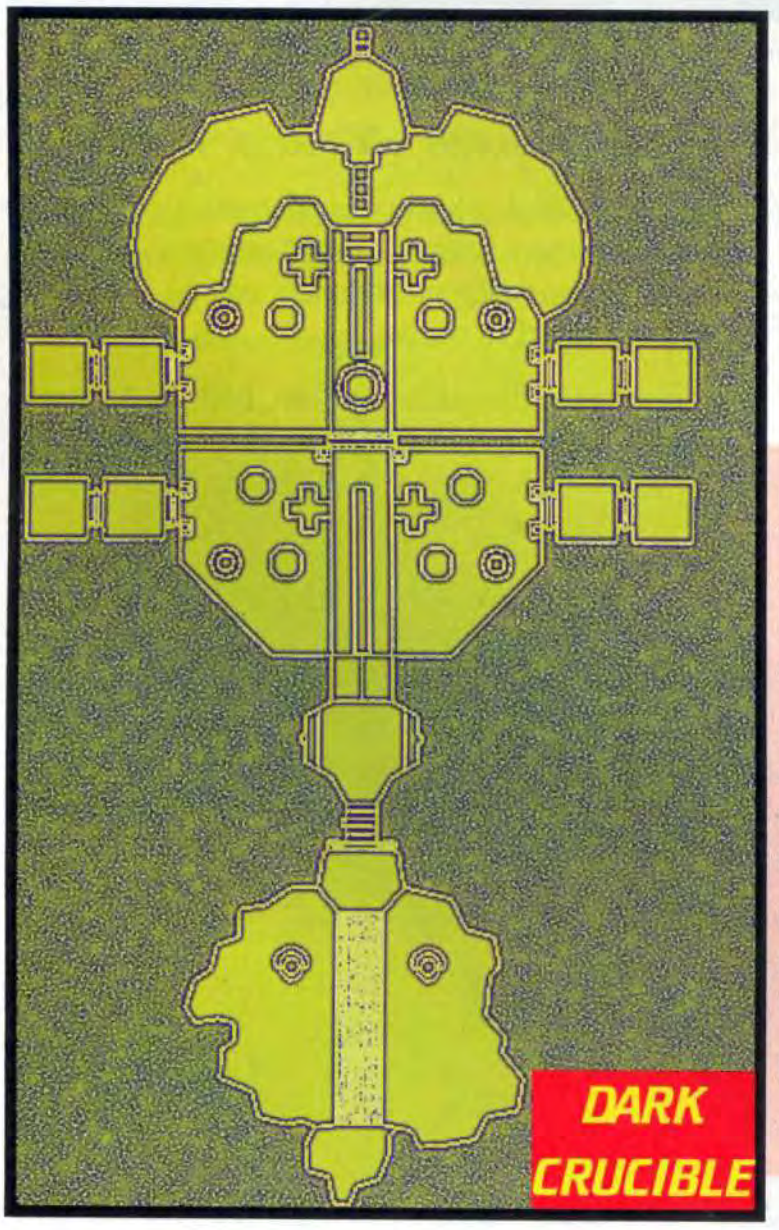
Um nun Zugang in das Grab zu bekommen, mußt du auf eine Kiste steigen, die sich irgendwie von den anderen unterscheidet. Dadurch erscheint ein Schalter, den du auch gleich benutzt. Dann mußt du noch zwei weitere Schalter aktivieren und nach unten steigen, um den Eingang zu finden.

Diesen Level kannst du nur erreichen, bevor du eine der Grabkammern besucht hast. Solltest du bereits eine der Grabkammern betreten haben, so schließt sich das Portal in den „Vivarium“-Level für immer.

Das Portal zu diesem Level liegt in der südöstlichen Ecke des „Necropolis“-Levels und sollte recht einfach zu finden sein.

Auf der Südseite des „Vivarium“-Levels befindet sich ein großer Abschnitt – beim ersten Besuch hier liegt dieser genau hinter dir –, den du nur betreten kannst, wenn du eine äußerst starke Waffe einsetzt – nur ein paar Schläge bringen hier nichts. Dort kannst du dann jede Menge Munition und Tränke finden.





Dies ist der Eingang zu „Korax' Versteck“. Hier sind drei Schalter: einer bei den Treppen und zwei weitere an den Seiten des Raumes. Wenn du erst die beiden an der Seite und dann den Schalter bei den Treppen aktivierst, dann erscheinen einige Items, die dir in deinem Kampf hilfreich sein können. Doch dies solltest du nicht zu oft machen, da sonst einige „Dark Bishops“ erscheinen und dich „bestrafen“.

Nun ist es an der Zeit, gegen „Korax“ persönlich anzutreten. Er wird alle Monster und Geister herbeirufen, die er dir auf den Hals hetzt. Konzentriere dich also hauptsächlich auf diese Gegner und versuche auch ab und zu, auf „Korax“ zu schießen.

Wenn du ihn schwer genug verletzt hast, teleportiert er sich weg, und zwei Räume öffnen sich, aus denen wiederum Gegner strömen. Hier sind wirklich äußerst starke Waffen gefragt (z. B. die „Disc of Repulsion“).

Hast du dann auch diesen Ansturm an Gegnern besiegt, so mußt du „nur“ noch „Korax“ beseitigen.

HEXEN: ALLE CHEATS UND CODES IM SPIEL

CHEAT MENÜ
Um einen der Cheats verwenden zu können, mußt du erst einmal die Cheat-Option aktivieren. Dazu mußt du (wie auch bei all den anderen Codes hier) nur die gelben C-Knöpfe benutzen! Keine anderen!

Starte ein Spiel und halte es irgendwann an. Wenn du nun das Pausen-Menü siehst, so drückst du die folgenden gelben C-Knöpfe: **Oben, unten, links, rechts**

Dies mußt du recht schnell machen. Danach erscheint unten am Menü das Wort Cheat. Nun kannst du diese Option auswählen und die aktivierten Cheats einsehen. Diese müssen aber erst je nach Bedarf gestartet werden. Dazu stellst du den Cursor auf den gewünschten Code und gibst dann die entsprechende Kombination mit den gelben C-Knöpfen ein.

God Mode – Unbesiegbarkeit
Links, rechts, unten

Clipping – man kann durch Wände laufen
20 mal oben und dann unten

Visit – Level-Auswahl
Links, links, rechts, rechts, unten, oben

Butcher – alle Gegner um dich herum werden vernichtet
Unten, oben, links, links

Health – deine Energie wird voll aufgeladen
Links, oben, unten, unten

Die folgenden Codes gehören zu denen, die auf der zweiten Code-Seite im Menü zu finden sind. Dazu wählst du unten am ersten Cheat-Screen „COLLECT" an. Hier kannst du – wieder möglichst schnell – Codes eingeben:

Alle Schlüssel
Unten, oben, links, rechts

Alle Artefakte
Oben, rechts, unten, oben

Alle Waffen
Rechts, oben, unten, unten

Alle Rätsel-Teile
Oben, links, links, links, rechts, unten, unten

Fusion

Order Hotline : 02352/530034
Order Hotline : 06222/53285
Öffnungszeiten Mo - Fr: 10.30 - 18.30
Besuchen Sie unsere Website
http://Members.aol.com/fusionweb

Nintendo 64 - NTSC

Nintendo 64 (US) 220Volt ...	444,00 DM
Nintendo Vibration Pak	44,00 DM
N64 Starfox Adaptor V2.0..	44,00 DM
Nintendo 64 Adaptor V1.3..	33,00 DM
Memory Card N64 4 FACH	33,00 DM
Mad Catz Wheel.....	144,00 DM
Joypad mit Extrafunktionen.	44,00 DM
Joypad Verlängerung.....	15,00 DM
Hexen 64 (US).....	166,00 DM
Wargods (US).....	166,00 DM
Multi Racing (US).....	166,00 DM
Dynamite Soccer (JP).....	166,00 DM
Doraemon (JP).....	166,00 DM
Star Fox u Rumble Pak (US)	166,00 DM
Cruisn Usa (US).....	166,00 DM
Human Grand Prix (JP).....	144,00 DM
Power League Soccer (JP)	166,00 DM

Sonderangebote

New !!
Mace - The Dark Age *
F1 Pool Position *
Golden Eye (US) 166,00
Tetrisphere (US) 166,00 DM
Bomberman (JP) 177,00 DM
Mystical Ninja (JP) 177,00 DM
Mario 64 Vibration Version (JP) 144,00 DM
Wave Race Vibration Version (JP) 144,00 DM

N64
Go Go Troublemaker (Jp) 133,00 DM
W Project 2 + Memo (Jp) 88,00 DM
Dark Rift (US) 144,00 DM

Blast Corps.....	111,00 DM
Wayne Gretzky.....	133,00 DM
Nba Hangtime.....	133,00 DM
Multi Racing.....	133,00 DM

Neuheiten - Us,Japan,Europa im Oktober
Mischief Maker — F1 Pool Position
Extreme G — Mace The Dark Age
Mission Impossible — Top Gear Rally
Clayfighter
Lamborghini 64 — CALL NOW!

New !!
Lylat Wars - 133,00 DM

PSX
Final Fantasy 7 (US) - 133,00 DM
Resident Evil D.C. (US) - Call!

Nintendo 64 - Pal

ACHTUNG HÄNDLER
Durch Eigenproduktion in China bieten wir ab September 97 TOP PREISE !!!
Von Lightguns über Memory Cards und diversen Kabeln bieten wir alles was in Ihrem Laden nicht fehlen darf!
Auch Großhändler willkommen. Faxt jetzt und profitiert vom Einführungsrabatt in den ersten Tagen.

Händlerfax: 02352-530008
24 Std Bestell Fax : 06222/59601

Psx Boot Chip
15,00 DM
12,50 DM ab 5 Stück
10,00 DM ab 10 Stück

Psx Rgb Kabel
Rgb Kabel - 18,90 DM
Link Kabel - 18,90 DM

Druckfehler, Irrtümer, Preiskorrekturen vorbehalten * Keine Haftung für Kompatibilität * Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 35 DM Bearbeitungsgebühr *
Importprodukte sind kursabhängig * Angebote gelten solange Vorrat reicht * Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen * Mario is a trademark of Nintendo

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Nicht, daß ihr uns falsch versteht: Wir nehmen jeden neuen und guten Trick gerne an, auch wenn er auf einem Bierdeckel steht, nur einen Satz lang ist oder für ältere Spiele ist. Aber trotzdem versetzen uns jeden Monat ein paar Leser in Erstaunen. Zum Beispiel gab es sehr viele Fans, die uns Abkürzungen zu Mario Kart 64 schickten, doch einer hat diese sogar per Video belegt und uns so das Überprüfen der Angaben um einiges erleichtert. Vielen Dank also an Bernd Franken - und alle anderen Kart-Fahrer, Wellenreiter, Kletterer, Hängegleiter oder Prügelspieler unter euch. Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

PILOTWINGS 64

Nachtanken geht auf der Little States Island mehr oder weniger einfach. Man muß nur von New York aus in Richtung Washington DC fliegen. Dort findet man eine Straße, der man an einem Atomkraftwerk bis zu einer Kreuzung folgt. Dort sind drei Tankstellen, an denen man nur ganz unten vorbeifliegen muß. Schon ist der Treibstoff wieder aufgefüllt.
In Florida befindet sich in Cape Canaveral ein Flugplatz mit einem Hangar. Wenn man mit dem Rocket Belt hier hineinfliegt und ein wenig darin umherschwirrt, dann ist man, nachdem man wieder herausfliegt, urplötzlich in Seattle. Dieser Trick funktioniert auch umgekehrt.

Alexander Kluwe

MARIO KART 64

Wie bereits erwähnt, hat uns Bernd Franken einige Abkürzungen geschickt und diese auch in Bild und Ton auf Video vorgeführt. Respekt, der Fahrstil sieht äußerst gewagt aus! Nun aber zu den besagten Abkürzungen:

Abkürzung 1:
Donkey Kong Jungle Parkway
Fahrt im Time Trial-Modus (Zeitfahren) gleich beim Start rückwärts in die Höhle. Dann springt ihr knapp links durch die Wand. Das Kart stürzt zwar ins Wasser, dafür wirst du aber in der Höhle abgesetzt, und du kannst gleich nach oben und durch das Ziel fahren. Wenn du oben am Wasser abgesetzt wurdest, dann mußt du es einfach erneut probieren.

Abkürzung 2:
Donkey Kong Jungle Parkway
Nachdem man in den Berg gefahren ist, zieht man nach links und fährt die Schräge in einem leichten Bogen hoch. Auf halbem Weg zündet man einen Pilz; so kommt man direkt bei der Zielgeraden heraus und kann dadurch gut 5 Sekunden einsparen.

Abkürzung 3:
Donkey Kong Jungle Parkway
Bei der Schanze über das Wasser springt man schräg ab, darf dabei aber nicht zu weit nach links lenken. Man sollte möglichst genau auf einem Stück Straße neben den beiden Palmen landen. Auch hier lassen sich bis zu 5 Sekunden einsparen.

Abkürzung 4: Yoshi Valley
Kurz vor der engen Kurve, gleich nachdem die Zäune links und rechts aufhören, zieht man scharf nach links (Powerslide und bremsen) und springt mit dem R-Knopf über die schmalste Stelle der Schlucht hinweg. Ein Pilz ist nicht unbedingt notwendig.

Uwe Kretschmer/Bernd Franken

Herzlichen Dank!

Konstant strömen hier die Briefe in die Redaktion! Unter den freundlichen Helfern in der steinigen Suche nach neuen Tips, Tricks und Cheats waren diesmal unter anderem:

Balmer, Philipp - Bark, Christian - Berns, Björn - Boarin, Marco - Brockett, Kai - Brucker, Sascha - Brünneck, Benjamin - Chua, Jan - Delius, Martin - Dittrich, Andreas - Dukatz, Markus - Dyrlich, Kajetan - Essig, Thomas - Finkbeiner, Dominik - Goritzki, Lars - Grosser, Dennis - Hanku, Corinna - Harmsen, Aljoscha - Hauschild, Michael - Herold, Christian - Hirsch, Manuel - Hoffmann, Markus - Hörmann, Michael - Hummenik, Alexander - Kelsch, Ralf - Kern, Fabian - Köhler, Micha - König, Christoph - Krieg, Thomas - Linke, Mario - Lorber, Lars - Maihoff, Jonas - Mertesacker, Moritz - Mohr, Steffen - Müller, Dennis - Nebert, Philipp - Nölleke, Christian - Ortner, Markus - Otto, Sebastian - Pflugbeil, Daniel - Radojkovic, Goran - Rauch, Sascha - Ritter, Robert - Schulze, Marco - Seemann, Christopher - Seidel, Enrico - Sierzputoski, Alan - Stasiewicz, Lukas - Talarek, Christian - Turnau, Sebastian - Vogel, Wasserberg - Jens, Dennis - Yeboa, Christian

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

Verkaufe neuwertige N64 Spiele, Wave Race, Mario Kart, Super Mario, Pilotwings, zusammen für DM 300,-, Tel. 02866/17178 Jannis Dorlöchter

Suche Nintendo 64 mit einem Spiel, zahle bis zu DM 250,-, Tel. 0041 (für die Schweiz) 527413890 ab 18 Uhr

Kaufe Game Boy + Spiele, SNES mit Spielen, suche auch komplette Sammlungen oder einzeln, Sony, NES, SNES, N64, Game Boy, auch alle Toptitel, Angebote erwünscht unter Tel. 0561/8701586 Monika

Suche N64 mit 2 Controller Pads, einem Controller Pak, mindestens 2 Spielen (es müssen gute Spiele sein) für höchstens DM 450,-, Tel. 0209/24938

Tausche Star Wars SOTE gegen anderes N64-Spiel, Theo Jäger, Arosastr. 32, CH 7000 Chur, Tel. 0041-812571845

Suche N64 + N64-Spiele. Suche auch Konsolen + komplette Sammlungen für SNES-GB-NES und Sony PSX, Tel. 0641/970424 Kirsten

Tausche PW64 gegen Blast Corps, Tel. 02104/31629

Verkaufe für N64 Shadows of the Empire, FIFA 64, alles komplett mit Anleitung für je DM 100,-, alle Spiele PAL Version, Marcus Pankratz, Talstr. 1, 79737 Herrischried

Verkaufe International Superstar Soccer 64 und Star Wars SOTE je DM 100,-, tausche auch gegen andere Spiele, Tel. 0251/867671 ab 17 Uhr

Verkaufe Turok (PAL) für DM 100,-, tausche auch gegen Blast Corps (PAL), Tel. 07161/815765 verlangt Felix

Verkaufe Mario 64, Wave Race 64 (je DM 70,-), suche Blast Corps und GoldenEye 007 (nur PAL), MRC und fast alle anderen, Tel. 0831/62774 Christian

Tausche neuwertiges Wave Race 64 (dt.) gegen Turok oder Star Wars 64, ich lege noch DM 20,- drauf!! Tel. 035241/51267 ab 15 Uhr, Lars

Biete Turok dt. (neuwertig) zum Tauschen gegen ein farbiges N64-Pad, Telefon 07276/964651 ab 18 Uhr

Verkaufe Turok (engl. Version) DM 140,- (NP DM 170,-) + Mem. Cartridge 5 Meg. DM 80,-, zusammen nur DM 200,- VB (NP DM 250,-), Tel. 08092/2838 Chris

Verkaufe N64-Spiele, Speicher, Adapter, Kabel und Rumble Paks zu günstigen Preisen, eventuell Tausch möglich, Tel./Fax 030/3312204

Verkaufe 2 N64-Controller in Grau für DM 40,- pro Stück, verkaufe auch Wave Race 64, Turok, FIFA 64, fragt nach Tarkan

Tausche Pilotwings gegen Mario Kart 64, Thorsten Schultheis, Hornstr. 15, 47179 Duisburg

Verkaufe Turok DM 99,-, SOTE DM 89,-, Wave Race DM 69,-, alles dt. PAL-Vers., alles zusammen für DM 260,-, inkl. Porto + NN, Tel. 02433/86236 Gregor

SUPER NINTENDO

Ich löse meine SNES-Sammlung auf, kostenlose Liste von Ales Pasqual, Emmastr. 33, 42287 Wuppertal anfordern

Suche Super Hockey, Yoshi's Island, Donkey Kong 1, Kirbys Fun Pak, Pinochio, Aladdin usw., preiswert, Tel. 02661/1225 Karnickel

Tausche Bahamut Lagoon (jp) gegen Final Fantasy 3 (us), Florian Zeindl, Tel. 089/3232702

Verkaufe SNES mit 9 Spielen: Daffy Duck, F-Zero, Real Monsters, Alien Rebels, Mario Kart, Starwing, Alladdin, Stargate etc., Hannover Tel. 0511/456701

Verkaufe gut erhaltenen SNES, 1 Jahr alt, mit vier Spielen (Donkey K2, Donkey Kong 3, Dschungelbuch und Pinocchio) für DM 375,-, Marco Schwaninger, Dompfaffenweg 30, 63920 Großheubach

Verkaufe Super Nintendo incl. 2 Controller, Schummelmodul, Super Game Boy und 7 Spielen für DM 300,-, Frank Müller, Nordstr. 13, 04910 Elsterwerda, Tel. 03533/160907

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Spielen und zwei Joypads für DM 300,-, Sven Siegmeier, Sielhorst 112, 32369 Rahden

Verkaufe Mega Man X (ohne Anleitung) DM 40,-, Super Metroid DM 60,-, FIFA Soccer 96 DM 60,-, suche Final Fantasy II und Breath of Fire, zahle gut, tausche auch, Thomas Bartmann, Ebersbach 29, 92249 Vilseck

Verk. fast neues SNES mit 2 Pads und S. Game Boy für DM 100,-, inkl. 4 Spiele (DKC 3, Mario Kart, Theme Park und ISS) für DM 250,-, verk. Sp. auch einzeln, Tel. 02381/70376

Verkaufe für SNES Spiele bis DM 40,-, verkaufe für N64 Wave Race DM 70,- und Super Mario 64 Spieleberater DM 10,-, Tel. 02373/83487

GAME BOY

Tausche gegen Mystic Quest, Mega Man 3, Mario + Yoshi, Kirbys Dreamland 1+2, Asterix + Obelix, Water World, Casper, Tel. 036087/98640 ab 17 Uhr

Verk. Spiele für je DM 25,- ohne Anleitung: BC Kid, Parodius, Kirby Pin., Dr. Franken, Kid Icarus, Dynablaster, Mario & Yoshi, Wario Land, Zelda, Mario 1, Stefan Morbitzer, Am Hang 4, 35096 Wenkbach

Verkaufe Game Boy mit 10 Spielen, z. B. Mega Man 1+2, Tennis, Spiderman, Tetris für DM 200,-, dringend! Torben Tintemann, Hannoversche Str. 14, 30823 Garbsen

CLUBS

Fighter Club sucht Mitglieder oder Kontakt zu anderen Clubs (N64, SNES, PSX, Saturn usw.), Tel. 04281/3947 Martin

N64 Club sucht Mitglieder, fordert Infos und aktuelles Clubheft gegen DM 2,- Rückporto an beim Universum Club, Lindenweg 14, 25709 Marne

SONSTIGES

Verkaufe SNES u. GB Spiele, tausche auch gegen N64-Spiele, Tel. 05941/5473 fragt nach Christian

Verkaufe NES mit 3 Spieler-Adapter und 4 Pads + Adventure Pad mit 13 Top-Spielen, Mario 1+3, Zelda 1+3, Pro AM..., Tel. 05084/1711 DM 498,- Dominik

Verk. NES Spiele Turtles DM 15,-, Chip 'n' Dale DM 15,-, Mega Man 4 DM 15,-, Mario Bros DM 15,-, Tel. 0043 7722 82113

Tausche Primal Rage SNES gegen Wave Race 64, Tel. 06106/16886 AB

Unglaublich unser Angebot:

Nintendo 64

Konsole	298,00
Konsole (gebr.)	259,00
Pilotwings 64	115,00
Pilotwings 64 (gebr.)	95,00
Mario Kart 64	89,00
Mario Kart 64 (gebr.)	69,00
ISS 64	145,00
ISS 64 (gebr.)	129,00
Shadows of the Emp.	135,00
Blast Corps	109,00
Wave Race 64	89,00
Wave Race 64 (gebr.)	69,00
Turok	149,00
Turok (gebr.)	129,00
Super Mario 64	89,00
Super Mario 64 (gebr.)	69,00
FIFA Soccer 64 (gebr.)	85,00

Importe

Multi Racing Championship (US)	189,00
Tetrisphere (US)	179,00
Goldeneye 007 (US)	179,00
Dark Rift (US)	179,00

Andere Systeme

SNES-Konsole (gebr.)		89,00
Mega-Drive-Konsole (gebr.)		59,00
Saturn-Konsole (gebr.)		179,00
Playstation-Konsole (neu)		289,00
PC-CD-ROM-Spiele	ab	8,00

MEDIA ATTACK

Games & Service

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inkl. MwSt. Preisänderungen vorbehalten. Ankauf von Gebrauchtspielen — Anruf genügt. Versand per Post-Nachnahme kostet bi
DM 100,- Warenwert = DM 10,- bis DM 200,- Warenwert = DM 5,- ab DM 200,- Warenwert = versandkostenfrei. zuzügl. DM 3,- Nachnahme-Gebühr.

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die existierenden, rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Abonnementsbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348
PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif;
Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab 1.5.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum _____ Unterschrift _____

Name _____

Anschrift _____

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

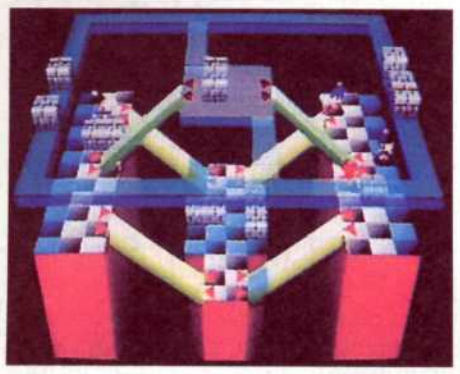
Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10°°-17°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 40-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 29.10.97 am Kiosk

EXTREME G

Schnallt euch an und bereitet euch auf das heißeste Rennspektakel seit F-Zero vor! Seit zwei Monaten besetzt Acclaims-Extreme G bereits die Spitze unserer Most Wanted-Charts, die von niemand geringerem als unseren Lesern zusammengestellt werden. Ob die Programmier-Genies von Probe mit diesem futuristischen Rennspielknaller die definitive 64 Bit-Antwort auf Sonys WipEout geben können, verraten wir im Riesentest der nächsten Ausgabe.

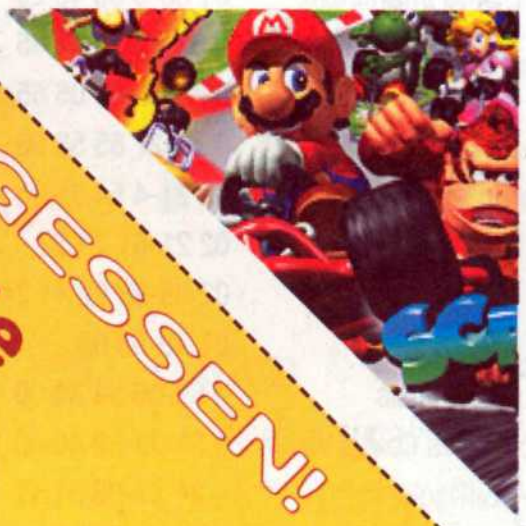
BOMBERMAN 64



Was wäre eine Nintendo-Konsole ohne ein Bomberman-Spiel? Dies dachten sich wohl die Verantwortlichen von Nintendo of Europe, die ein Einsehen haben und das in Japan als Baku Bomberman bekannte Hudson am 1. Dezember hierzulande veröffentlichen wollen. Macht das Spiel wie gehabt auch diesmal nur im Mehrspieler-Modus Fun oder schaffte es Hudson erstmals, auch der Single Player-Variante Spielspaß einzuhauchen?

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Tests: Diddy Kong Racing, NFL Quarterback '98*
- *Tips & Tricks zu Multi Racing Championship*
- *Importtests: J-League Dynamite Soccer u.a.*
- *Neue Cheats & Codes zu allen Hits*
- *Exklusiv-Interview*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 29.10.97!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Torsten Kapp?

Torsten Kapp (30) ist Marketingassistent bei Ubi Soft und verantwortlich für Titel wie F1 Pole Position oder Tonic Trouble.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
F1 Pole Position 64 und Wave Race 64.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
F1 Pole Position ist ein turboschnelles Spiel mit ausgezeichnetem Gameplay. Unterstrichen wird das Ganze durch eine starke 3D-Grafik und die offizielle FIA-Lizenz, die Original-Fahrer und 16 Original-Rennstrecken garantiert. Wave Race 64 hat phantastische Bewegungsabläufe.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und weshalb?
Mario Kart 64 ist der Klassiker, ein rasantes Rennspiel mit perfekter 3D-Qualität. ISS 64 ist ein ausgesprochen gelungenes Fußballspiel, das tierisch Spaß macht. Wave Race 64 hat irgendwie Schwung.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Jedesmal, wenn ich auf dem N64 spiele, versuche ich stets erfolglos, in den Fernseher zu kriechen...

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
F-Zero ist ein futuristischer Hammer mit starker Pseudo-3D-Qualität. Dieses Spiel vermittelt einen echten Geschwindigkeitsrausch. Meiner Meinung nach ist es ein Meilenstein in diesem Genre und einfach Kult!

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Da gab es doch mal ein Tennisspiel in den Siebzigern, eine große Linie und zwei lächerlich kleine Balken, die ein kleines Quadrat hin und her schlugen...

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Autorennen, weil ich einfach auf hohe Geschwindigkeiten stehe. Jump&Runs, weil mich Rayman überzeugt hat.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Tonic Trouble, das nächste Ubi Soft-Produkt, wird ein echter Knaller werden, mit Multiplayer im Actionteil. Es kommt im Frühjahr '98.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Wenn ich einen Trick rausgefunden habe, wie ich problemlos in den Fernseher kriechen kann, gebe ich Bescheid!

Sammelkarte 11

Tips & Tricks

N-ZONE

MRC

WORUM GEHT'S?

MRC von Ocean ist ein typisches Rallye-Rennspiel, in dem man mit zunächst acht verschiedenen Gefährten auf drei unterschiedlichen, jeweils frei wählbaren Pisten seine Talente als Off Road-Experte beweisen darf. Das Ziel besteht darin, sich innerhalb von drei Runden vom zehnten auf den ersten Platz vorzuarbeiten. Je nachdem, welches Auto man gewählt hat, kann man die unterschiedlichen Streckenrouten zu seinem Vorteil nutzen. So ist es beispielsweise gut möglich, daß man mit einem langsamen, aber sehr geländegängigen Jeep einige Sekunden auf den Supersportwagen gutmachen kann, der allerdings nur auf geteerter Piste die Höchstgeschwindigkeit erreicht.

TIPS:

1. Versteckte Abkürzung:
Neben den zahlreichen, sehr offensichtlichen Alternativ-Routen gibt es zumindest eine extrem zeitsparende Geheimabkürzung, die auf der Downtown-Strecke durch einen Wassertunnel führt. Dazu müßt ihr nach ungefähr 3/4 der Strecke (nach den Windmühlen und der bergauf führenden Zick-Zack-Strecke) in der großen Kurve beim Wasserfall einfach auf den Baum zufahren, der neben dem „One Way"-Schild steht. Ihr werdet eine Spalte in der Begrenzung entdecken können, durch die man durchfahren kann. So könnt ihr dann direkt durch den Wasserfall fahren und kurz vor der Ziellinie auf die eigentliche Strecke zurückkehren.

2. Zwei Geheimwagen:
Beendet zunächst im Championship-Modus alle drei Strecken als erster. Anschließend dürft ihr im Match Race gegen ein schwarzes PS-Monster antreten, deas nur mit viel List (viel Zick-Zack-Fahren) in Schach gehalten werden kann. Habt ihr das geschaftt, dann müßt ihr noch gegen einen weiteren, noch schnelleren Wagen antreten. Solltet ihr auch den besiegen, dann stehen euch im Auswahlmenü die beiden Geheimwagen zur Verfügung.

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Perspektive wechseln
- Perspektive wechseln
- Perspektive wechseln
- Perspektive wechseln
- ohne Bedeutung
- Beschleunigen
- Bremsen
- Runterschalten
- Ohne Bedeutung
- Hochschalten
- Spiel anhalten

Sammelkarte 10

Tips & Tricks

N-ZONE

Blast Corps

WORUM GEHT'S?

Das erfolgreiche Werk von Rare Software ist eine innovative Mischung aus Strategie-, Action- und Rennelementen. Hat man sich in den ersten Levels erst einmal eingespielt, darf man sich anschließend an die Räumarbeiten für einen gnadenlos vorwärtsrollenden Atomlaster machen, der gegen kein Gebäude stoßen darf. Nur wenn man mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen bestens umgehen und Gebäude schnellstmöglich in Schutt und Asche legen kann, hat man eine Chance, auf die späteren Planeten zu kommen.

TIPS:

1. Sechs Wissenschaftler:
Es gibt in den kleinen Kreisen nicht nur Bonus-Levels, sondern auch welche, die sich auf den Planeten Mond, Merkur, Venus, Mars und Neptun abspielen. Um den Shuttle-Bonus zu aktivieren, muß du die sechs Wissenschaftler finden, die in den folgenden Levels versteckt sind.

- Elfenbeinküste
- Eisenmine
- Austernhafen
- Silberstadt
- Temp City

2. Nitro Boost:
Zu Beginn eines Bonuslevels drückst du direkt nach dem grünen Licht aufs Gas und kannst dadurch extrem schnell durchstarten (fast so wie bei Mario Kart 64).

3. Blitz-Explosion:
Wenn du recht nahe an ein Gebäude heranfährst, so daß dein Fahrer nicht aussteigen kann, so wird dieser beim Versuch (Z-Knopf) schreien. Drückst du dann weiterhin auf Z, so explodiert das Gebäude auf mysteriöse Weise (dies funktioniert am besten mit dem Dump Truck).

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Kamera annähern
- Screen nach rechts drehen
- Screen nach links drehen
- Kamera entfernen
- Steuern in die entsprechende Richtung
- Vorwärtsfahren
- Rückwärtsfahren
- Spiel anhalten
- Aussteigen
- ohne Bedeutung
- R + Schleudern

Sammelkarte 13

Tips & Tricks

N-ZONE

Wayne Gretzky's 3D Hockey

WORUM GEHT'S?

Ähnlich wie bei NBA Hang Time handelt es sich auch bei Midways zweitem N64-Sportspiel um keine realistische Simulation, sondern um ein unterhaltsames Spaß-Spiel, das eher mit leichtem Gameplay als mit komplizierten Special Moves und Strategien überzeugen will.

TIPS:

1. NONSTOP-KÄMPFE:
Zuerst müßt ihr in das Options-Menü wechseln (über Setup), dann haltet ihr die L-Taste gedrückt und gebt folgende Kombinationen auf den gelben C-Tasten ein: rechts, links, links, rechts, unten, oben, oben, unten, links, rechts, rechts, links, rechts, links. Hast du alles richtig gemacht, so sollte sich alle paar Sekunden ein Kampf auf dem Spielfeld ergeben.

2. VERSTECKTE TEAMS:
Dieser Cheat funktioniert fast genauso. Gehe ins Optionsmenü, halte die L-Taste gedrückt und drücke folgende C-Tasten: rechts, links, links, rechts, links, links, rechts, links, links. Nun kannst du bei der Teamauswahl noch ein paar versteckte Teams (Kanada, USA, 99ers, Williams) anwählen.

3: UNSICHTBARE SPIELER:
Wozu dieser Trick gut ist, haben wir nicht so ganz herauskriegen können, originelle Abwechslung bietet er aber in jedem Fall. Startet ein Spiel und haltet es beim Face Off sofort an. Nun wählt ihr mit der L- oder R-Taste einen Spieler aus und drückt, solange er blinkt, Z. So sollte er verschwinden, und ihr spielt dann bei Wiederaufnahme des Spieles mit einem unsichtbaren Mann auf dem Feld. Dieser Trick läßt sich im Prinzip mit allen Spielern durchführen, so daß dann eine Geistermannschaft auf dem Feld steht.

4. SPIELER MORPHEN:
Wieder einmal ab ins Optionsmenü, dort einen C-Knopf gedrückt halten und die R-Taste drücken. Hältst du C nach unten, dann haben die Spieler große Köpfe, C nach links verändert den Körper, und C nach oben verändert die Größe. Bei kleinen Spielern spricht der Kommentator sogar mit einer niedlichen Kinderstimme.

5. SICHERER SIEG:
Wenn du im Optionsmenü die L-Taste gedrückt hältst und 9 mal C (links) drückst, aktivierst du einen Cheat, mit dem du jedes Spiel, egal welcher Spielstand, 1:0 gewinnst.

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Steuern in die entsprechende Richtung

Mit Puck:

- Torschuß
- Passen
- „One Timer"
- Turbo einschalten
- Ohne Bedeutung
- Zwischen Spielern umschalten
- Spiel anhalten

Ohne Puck:

- Reinknien
- Puck stehlen
- Hakeln
- Springen
- Check
- Turbo einschalten
- Tauchen
- Ohne Bedeutung
- Zwischen Spielern umschalten

Sammelkarte 12

Tips & Tricks

N-ZONE

NBA Hang Time

WORUM GEHT'S?

Trotz offizieller NBA-Lizenz ist Midways jüngstes Basketball-Spektakel keine realistische Simulation, sondern vielmehr ein lustiges, rasantes Fun-Sportgame, in dem aus jeweils zwei Spielern bestehende Mannschaften gegeneinander antreten. Die Besonderheit von NBA Hang Time sind die zahlreichen irrsinnigen Dunks, insbesondere wenn ein Spieler mehrmals hintereinander getroffen hat und er daraufhin „on fire" ist.

TIPS:

1. Spieler verdoppeln:
Wer Dennis Rodman und David Robinson einmal im selben Team spielen lassen möchte oder an einer Zusammenführung sonstiger Superstars interessiert ist, kann über unseren Trick die Spieler duplizieren und so in einer anderen Mannschaft einsetzen. Um die Duplizierung anzuwählen, müßt ihr nur den zugehörigen Namen aus nachfolgender Liste und den Pin-Code „0000" eingeben. Ein Beispiel: Um Scottie Pippen zu duplizieren, gebt ihr zuerst Pippen als Namen und dann 0000 als Pin-Code ein.

Die wichtigsten Stars:
Penny Hardaway: Ahrdwy; Cliff Robinson: Cliffr; David Robinson: Davidr; Hakeem Olajuwon: Dream; Patrick Ewing: Ewing; Grant Hill: Ghill; Horace Grant: Hgrant; Larry Johnson: Johnsn; Shawn Kemp: Kemp; Karl Malone: Malone; Scottie Pippen: Pippen; Chris Webber: Webber

2. Versteckte Spieler:
Die Programmierer versteckten freundlicherweise auch einige Basketballstars, die nicht in der NBA spielen. Um die unterschiedlichen Spieler anwählen zu können, müßt ihr zunächst den danebenstehenden Namen und dann den entsprechenden Pin-Code eingeben.

- Dan Amrich: Amrich, 2020
- Bardo: Bardo, 6000
- Carlos Pesina: Carlos,1010
- Daniel Thompson: Daniel, 0604
- Dan Roan: Danr, 0000
- Sal Divita: Divita, 0201
- Eddi Ferrier: Eddie, 6213
- Eugene Geer: Eugene, 6767
- Jamie Rivett: Jamie, 1000
- Japple: Japple, 6669
- John Carlton: JC, 0000
- Ed Boon: Kombat, 0004

Steuerung

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Steuern in die entsprechende Richtung

Mit Ball:

- Turbo einschalten
- Zum Korb werfen
- Passen

Ohne Ball:

- Blocken, Rebound
- Ball stehlen
- Vollkontakt
- Ohne Bedeutung
- Spiel anhalten
- Ohne Bedeutung
- ohne Bedeutung

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 10

Blast Corps

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 11

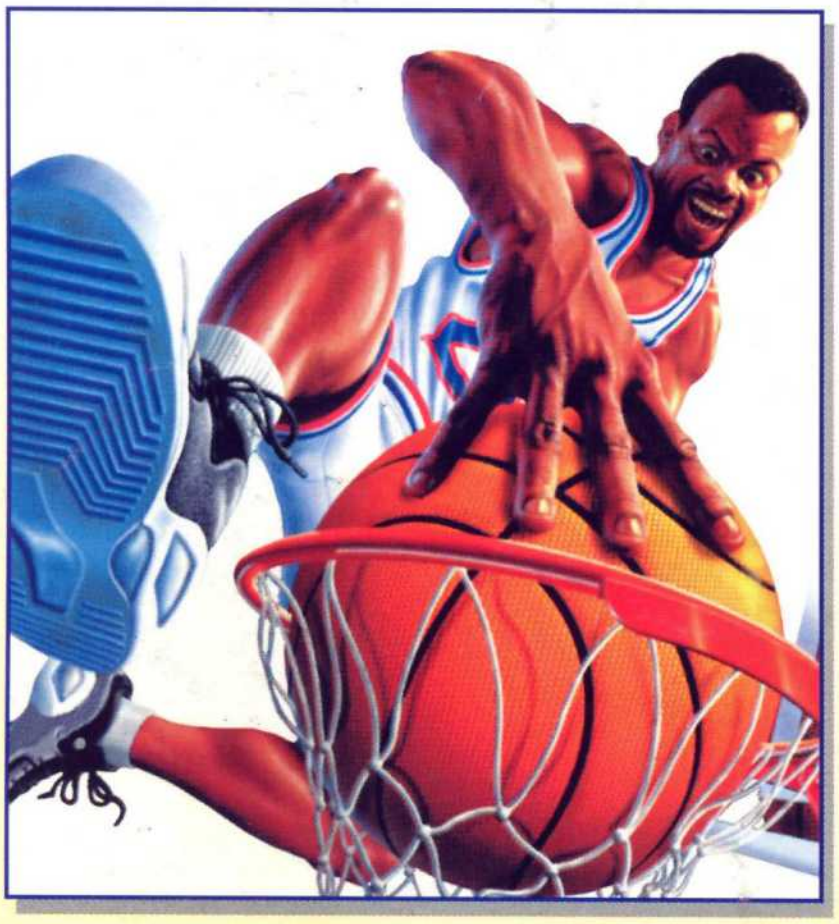
MRC

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 12



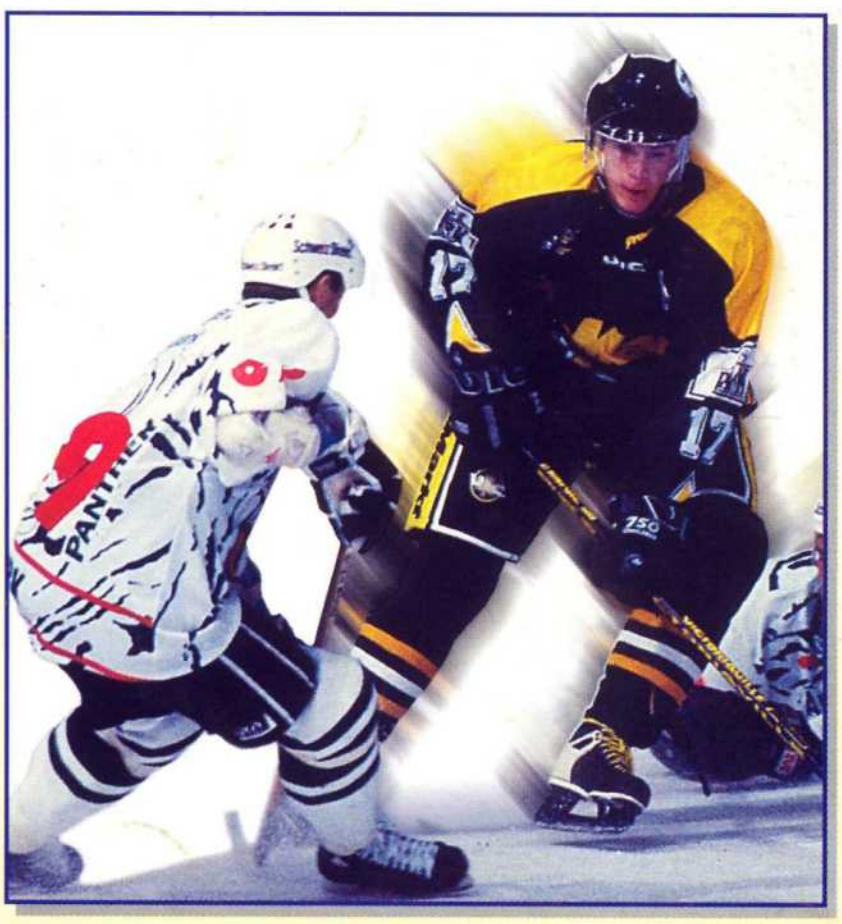
NBA Hang Time

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 13



Wayne Gretzky's Hockey

Nr. 1